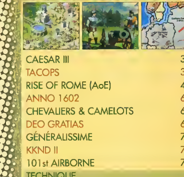


CYBER STRATEGE
N°10
DECEMBRE-JANVIER 1999
39 FF
285 FB
LA REVUE DES JEUX DE STRATEGIE SUR INFORMATIQUE
NOUVEAUTES
CAESAR III
ANNO 1602
101st AIRBORNE
ANALYSE STRATEGIQUE
OPERATIONAL ART OF WAR
MECH COMMANDER
LE CD-ROM GRATUIT
A L'INTERIEUR DE CE NUMERO
4 DEMOS PC :
ANNO 1602
CAESAR III
RISE OF ROME (AoE)
CHEVALIERS & CAMELOTS
+ Campagne complète : Bosnie 1999 pour Steel II
+ Scénario Warhammer pour Civilization II
Deo Gratias
DEVENEZ DIEU !
M 3266 - 10 - 39,00 F - RD


Ami ou ennemi ?
A vous de
trancher !

SOMMAIRE

PRÉSENTATIONS



CAESAR III 30
TACOPS 38
RISE OF ROME (AoE) 42
ANNO 1602 60
CHEVALIERS & CAMELOTS 64
DEO GRATIAS 66
GÉNÉRALISSIME 70
KKND II 72
101st AIRBORNE 74
TECHNIQUE
LE iMAC 77
LES RACOURCIS CLAVIER 78
INTERNET 80

LES DOSSIERS



CIVILIZATION 2 46

Quatrieme article de notre série sur la création de scénarios pour *Civilization II*, voici tout ce qu'il faut savoir sur les unités du jeu, amies et ennemies !



ANALYSES

OPERATIONAL ART OF WAR 10

Dans la grande tradition des articles d'analyse de *CyberStratege*, voici tous les secrets d'*Operational Art of War*, le superbe jeu d'histoire de Talonsoft

STEEL PANTHERS 34

Après ce dernier article consacré à l'aviation dans *Steel Panthers*, vous saurez tout sur ce jeu tactique exceptionnel *CyberStratege*, en dix numéros, aura fait son œuvre !



LE CD-ROM

Le CD-ROM de ce numero comprend une belle série de demos de jeux de gestion, avec *Caesar III*, *1602* et *Chevaliers & Camelots*

ALBANIE 20
BOSNIE 1999 22





CIV. 2 : 24
WARHAMMER

Notre très attendu scénario sur le monde de Warhammer est enfin là !

NOUVEAUTÉS



TOUTE L'ACTUALITÉ DES JEUX DE STRATÉGIE : 6
les porutions, les infos, les meilleurs, produits à venir

Découvrez en avant-première les merveilles de l'année prochaine, comme *Close Combat 3* ou *Chaos Gate*, et quelques projets alléchants...



JEUX CONCOURS
MECH COMMANDER 59
101st AIRBORNE 76
CRÉEZ VOS SCÉNARIOS 81

MECH COMMANDER 52

Mechwarriors, bienvenue à l'école de combat mecanisée *CyberStratege*. Sous le commandement du général Bolbot, vous apprendrez à affronter les Smoke Jaguars Rompez !



Dessin de couverture aimablement fourni par Cryo

CYBER STRATEGE
N°10 – Décembre – Janvier 1999

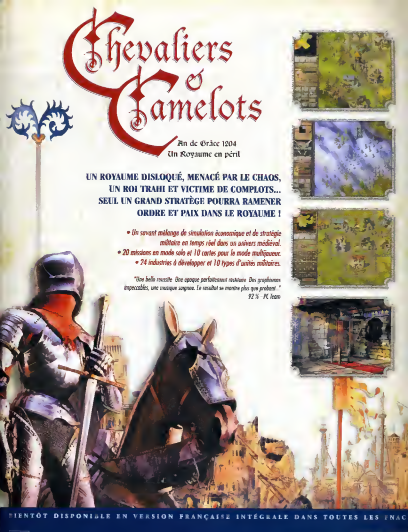
Directeur de la publication et de la rédaction François Vauvillier
Administrateur général Yves Jobert
Directeur de la rédaction délégué Jean-Marie Mongin
Rédacteur en chef Théophile Monnier (e-mail : cyberstrat@hotecoll.com)
Maquette Morgan Gillard
Rédaction et graphistes Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Yves Buffetaut, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Yves Debay, Patrick Leveur, Eric Micheletti, Sylvaine Noel, Nicolas Stratigos, Philippe Teule, Jean-Louis Viau
Principaux collaborateurs Fabrice Amort, Emmanuel Bateux, Jean-Claude Bouda, Frederic Rey, Jerome Bolbot, Arnaud Roux, Sylvain Ferreira, Omar Jeddaoui, Laurent-Xavier Lamory, Stephane Martin, Eric Soblet, Eric Teng.

Service de publicité et promotion
Directeur de publicité Jean-Claude Pitret. Tél. 01 4... 1 18 23
Chef de publicité Jean-Luc Ravet. Tél. 01 40 ... 18 ..8
Secrétaire de publicité Sandra Villemin. Tél. 01 40 ... 18.22
Assistante graphiste Geraldine Mallet. Tél. 01 40 21 18.22

Abonnements, rédaction, publicité Histoire & Collections, 5 avenue de la République 75541 Paris Cedex 11
Tél. 01 40.21 18.20.
Fax. 01.47 00 51 11
Tarif 1 an (6 numéros) France 195 F. Union européenne et autres pays 235 F
Vente en kiosque par NMPP
Modif et ressort par MEP tel. 01 42 50 12 26
Vente au détail ABC 19 avenue de la République 75011 Paris Tél. 01 47 00 68 72
Distribution aux points de vente spécialisés en France Ordilam 137 rue de Marly 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. 03.87 63 96 69

CyberStratege est un bimestriel publié par Histoire & Collections SA au capital de 1 000 000 F
Président-directeur général François Vauvillier
Vice-président Jean Bouchery
Directeurs généraux Yves Jobert, Jean-Marie Mongin

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Éditeur responsable pour la Belgique** Tondeur Diffusion, 9 avenue Van Kalken 1070 Bruxelles. Tél. 02/555 02 01 Fax 02 555 02 09
Abonnements 6 numéros 1 300 FB + 150 FB de port (au lieu de 1 710 F) 12 numéros 2 500 FB + 295 FB de port (au lieu de 3 420 F)
● **Italie** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore, Via S. Sonnino 34, 43100 Parma
Numéro de commission paritaire en cours.
● Photocomposition intégrée sur Macintosh G3 et 9600
● Flashage et photogravure SCPE
● Impression NC


Chevaliers & Camelots
An de Grâce 1204
Un Royaume en péril
UN ROYAUME DISLOQUÉ, MENACÉ PAR LE CHAOS,
UN ROI TRAHI ET VICTIME DE COMPLOTS...
SEUL UN GRAND STRATÈGE POURRA RAMENER
ORDRE ET PAIX DANS LE ROYAUME !
• Un savant mélange de simulation économique et de stratégie militaire en temps réel dans un univers médiéval.
• 20 missions en mode solo et 10 cartes pour le mode multijoueur.
• 24 industries à développer et 10 types d'unités militaires.
"Une belle reussite Une epoque parfaitement restituee Des graphismes impeccables, une musique soignee. Le resultat se montre plus que probant "
92 % - PC Team
BIENTÔT DISPONIBLE EN VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE DANS TOUTES LES FNAC
JOYMANIA ENTERTAINMENT
TopWare INTERACTIVE
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32
3615 Ubi Soft
Ubi Soft

EDITO : POUR DES JEUX DE STRATÉGIE À LA FRANÇAISE !

C'est indéniable, la création française de jeux vidéos commence à prendre belle allure. Emmenés par une série d'éditeurs dynamiques, stimulés par des créatifs de grand talent, développant des thèmes originaux, les jeux vidéo d'origine française se portent bien, et ce n'est qu'un début. Du côté des éditeurs, des sociétés comme Cryo, Ubi Soft ou Infogrames ont une stature largement internationale, éditant des produits qui tiennent leur rang dans la jungle impitoyable du marché des jeux informatiques. Cela sans oublier les autres Français, de plus en plus nombreux (Microïds, Kalisto, Index +, etc.). En matière de création, ces sociétés disposent de leurs studios de développement mais on voit apparaître de plus en plus de « start-up » à la française, ces petites PME composées de quelques passionnés d'informatique, débordant d'idées mais manquant de crédit, et qui explorent de nouveaux horizons ludiques. Vibes, avec *Mankind*, le jeu de conquête spatiale en ligne, en est le meilleur exemple, mais Synesthetix (voir encadré) ou Clio Design (avec *Europa Universalis*) créeront peut être demain la surprise.

Aventures, jeux d'énigme, jeux de rôle, jeux d'action... s'il est bien un domaine, toutefois, où la création et l'édition française restent timorées, c'est bien celui de la stratégie et de la simulation militaire. Certes, il faut saluer l'effort de Cryo, qui se lance à corps perdu dans le domaine de la stratégie (voir notre article sur *Deo Gratias*) mais, en matière de jeux d'histoire, c'est le désert total. De fait, il nous faut subir depuis trop longtemps des jeux sur le Premier Empire ou sur le Moyen Age faits par des Américains ou, c'est pire, des Anglais... Quant aux simulateurs, on nous inonde de produits vantant les mérites des F-22, M1 Abrams et Delta Force. Trop, c'est trop, il est temps que les Français s'occupent eux-mêmes de réaliser de grandioses jeux sur leur propre histoire et leur propre matériel.

Il est vrai qu'en France, depuis les « événements » d'Algérie probablement, l'armée se la joue profil bas et toute fascination pour la chose militaire semble suspecte. Et pourtant, il y aurait tant à faire ! Un simulateur de combat sur le Rafale, un véritable bijou des airs, ou sur le Leclerc, le meilleur char du monde, ne serait pas moins passionnant et sophistiqué que les derniers en date sur les avions russes ou israéliens. Quant aux jeux de stratégie, avec 2 000 ans d'histoire, la France ne manque pas de sujets : un grand jeu de conquête sur le Premier Empire, un jeu en temps réel sur la guerre de Cent ans, une série de bataille au siècle des Lumières, un jeu de combat tactique sur la Légion étrangère ou le GIGN... Et qu'on ne vienne pas me dire que les thèmes historiques ne marchent pas, c'est un marché que les Américains ne cessent d'explorer !

Ne laissons pas inexploité notre fantastique patrimoine historique, et nous ne contentons pas d'en faire simplement des aventures culturels (*Versailles* ou *Croisade*) mais de vrais jeux de stratégie. Alors debout enfants du jeu et de la patrie, simulons et créons français, et sur l'histoire de France s'il vous plaît !

Théophile MONNIER

Et à propos d'esprit créatif, ne manquez pas notre grand concours de créations de scénarios sur *Starcraft*, *Total Annihilation* et *Age of Empires* réalisé en collaboration avec le site Gamelog. De grandioses lots à gagner ! Rendez-vous page 81

RAILROAD TYCOON II

On l'avait vu à l'ECTS, on l'attendait depuis des semaines. *Railroad Tycoon II* est enfin là. Véritable genre à lui tout seul, hymne à l'esprit d'entreprise à l'américaine, *Railroad Tycoon* est un extraordinaire jeu de gestion réalisé par Sid Meier à l'origine. Cette version 2, proprement superbe, couvre 200 ans de conquête du « cheval de fer », aux Etats-Unis ou en Europe. Revivez toute la révolution industrielle et devenez un magnat du transport. Présentation complète dans le prochain numéro !

Parution prévue pour décembre



A L'EST... DU NOUVEAU, AVEC CLOSE COMBAT 3 !

Dès janvier, les fans de la célèbre série *Close Combat* devraient se régaler avec la sortie tant annoncée du troisième volet entièrement consacré au front de l'Est et vraisemblablement intitulé ***The Russian Front***.

Plusieurs innovations importantes viennent agrémenter ce nouvelle épisode. D'abord, la taille des cartes est quatre fois plus grande que dans CC2, afin de mieux simuler les nombreux combats de chars du front russe. L'interface reprend les principes des jeux en temps réel classiques avec la possibilité de grouper des unités par un simple mouvement de souris, puis leur donner des ordres communs, voire même de leur attribuer un raccourci clavier pour mieux les localiser.

Côté tactique, les chefs de section font leur apparition, ce qui donne un petit côté *Advanced Squad Leader* au jeu. Désormais, vos unités ne pourront plus se battre et mourir que si un officier est présent pas trop loin d'eux pour les motiver. Inutile de préciser qu'étant donné la taille des cartes et l'éloignement des objectifs de victoire la présence d'au moins deux officiers est impérative.

Nouveauté toujours avec l'apparition de l'artillerie hors-carte dans certains scénarios, ainsi que dans l'éditeur de scénario. Pour le moment, il semble toutefois impossible de pouvoir en « acheter » au cours d'une campagne ou d'une opération. Il en va de même pour les mines antichar et antipersonnel. Vous pourrez cependant vous amusez à bombarder le terrain à coup de lance-roquettes, comme les Nebelwerfers ou les Katyousha, disponibles sur cartes et qui fonctionnent comme des mortiers.

LE MONDE DU JEU : LE SALON QU'IL NOUS FAUT !

Rassemblant jeux de rôle, jeux de stratégie, jeux de cartes et jeux vidéos, le **Monde du jeu** s'est déroulé les 16, 17 et 18 octobre au centre international de l'automobile, dans une ambiance exceptionnelle. Ce salon est le seul d'importance en France à rassembler tous les aspects du jeu de simulation, mais seulement ces types de jeu (pas de jouets ou de jeux de société pour enfants). Dans l'espace superbe du centre de l'automobile de Pantin (aux portes de Paris), les passionnés de stratégie, sur carte ou sur informatique, ont côtoyé en parfaite harmonie les joueurs de rôle (grandeur nature ou classique) et les fanas des cartes (avec des tournois *Magic* ou *Middle-Earth*). Tous les éditeurs français qui comptent dans ces milieux étaient présents avec, pour les jeux vidéo, les stands de Cryo, Microïds et Ubi Soft.

Des batteries d'ordinateurs en réseau ont permis aux visiteurs de s'affronter sur *Starcraft* ou *Scotland Yard* et de découvrir les dernières nouveautés. Sur le stand de *CyberStratège*, une paire de PC n'a cessé de « tourner » avec des parties échevelées de *Mech Commander* — personne n'a réussi à battre le rédacteur en chef qui, il faut le dire, était la seule personne présente au salon à avoir déjà joué au jeu... ça aide — et de longues explications et débats autour d'*Operational Art of War*.

Avec 8 000 visiteurs passionnés, le Monde du jeu, pour sa deuxième édition, s'est clairement affirmé comme un rendez vous original, définitivement indispensable et enthousiasmant. Pour les éditeurs, c'est une occasion unique de toucher la population des joueurs d'élite, les « core gamers », ces prescripteurs qui répandent la bonne parole sur un produit et achètent sans compter.

Alors, rendez vous à l'année prochaine pour une nouveau Monde du jeu avec *CyberStratège* !



WARHAMMER 40K : CHAOS GATE

Après *Final Liberation*, conversion du jeu de plateau avec figurines *Epic 40K*, SSI nous propose de faire un nouveau bond dans le futur (de vingt siècles, excusez du peu) et de revêtir l'armure des guerriers du plus célèbre chapitre des Space Marines, j'ai nommé les Ultramarines !

Comme à son habitude, l'éditeur américain a fait un travail de conversion fantastique et on se croirait dans l'univers gothique des jeux Games Workshop. Tout le matériel des Marines est là, géré à la balle de bolter près, des épées énergétiques aux véhicules de combat en passant par les lance-flammes lourds. Le personnel d'encadrement n'est pas en reste et les capitaines côtoient techmarines et chapelains.

Malheureusement, l'interface et le peu de variété des scénarios ne laissent pas présager d'un chef d'œuvre, ce qui devrait pourtant être le cas si l'on voulait rendre justice à l'un des univers de science-fiction les plus aboutis. On se contentera donc d'une interface plus qu'approximative, calquée sur celle de *Soldiers at War* avec de minuscules boutons d'ordre et un déroulement des scénarios qui endormirait le plus vaillant des stratèges. Traverser la carte jusqu'au prochain contact est éreintant, surtout que le mode de jeu proposé, en tour par tour — ce qui est très bien en soi mais peut se révéler à double tranchant si mal structuré —, hache l'ac

On s'en doute, le jeu devrait encore depasser en qualite *Un pont trop loin* les cartes toujours toutes historiques presente les lieux les plus mythiques tels que la Barrikady a Stalingrad, les abords de Prokhorovka et même le Kremlin pour ceux qui l atteignent ! L'ambiance sonore est toujours de grande qualite et les amateurs de la langue de Tchekoff sauront apprecier les interventions en russe des soldats de l'Armee rouge au cours des combats ! Les sons nouveaux les plus impressionnants restent sans conteste les tirs d'artillerie hors-carte et les tirs de lance-roquettes, dont le realisme vous permettra de ressentir l effroi qu ils pouvaient jeter sur les combattants.

Ci-dessus. **Contre-offensive sovietique sur le Dnlepr en 1942 avec, en autres, des BT-7. Les fantassins allemands et leur canon de 37 mm vont devoir faire des miracles pour endiguer la maree rouge...**

Ci-contre **Un StuG et un groupe de choc allemands se sont introduits dans l'usine Barrikady, les Sovietiques demoralisés par leur propre tir de barrage tombé trop court n'ont plus qu'à se rendre.**

Close Combat 3 se presente deja bien classe pour la course au titre de meilleur jeu de l'annee 1999 Selon certains sources officieuses, il pourrait meme sortir pour Noël pour notre plus grande joie !

Sylvain FERREIRA

tion de façon si frequente qu'elle ne peut que reduire a neant tout espoir de combat violent, rageur et meurtrier La version que nous avons teste n'etait bien sûr qu'une version non finalisee, mais les principaux elements de l'interface ne devraient plus evoluer pour notre plus grand malheur

Bref, si l'univers est parfaitement recree, le systeme de jeu et l'interface de *Chaos Gate* semblent tres moyen Le jeu va certainement encore evoluer et dans le prochain numero, nous saurons si *Chaos Gate* vaudra la peine de hurler le cri de guerre des Ultramarines, au nom de l'empereur !

CROC

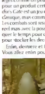
Parution prevue courant décembre

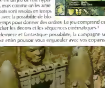
Des chars Rhinos accompagnent l'avance des Ultramarines !



LE GRAND RETOUR DU JEU DE ROLE .. TROISIEME !

Il y encore pas si longtemps de nombreux editeurs n auraient pas mise un kopeck sur des jeux de rôle pour ordinateur La grande revanche est venue avec *Diablo* (une porte, un monstre un tresor le bon vieux temps quoi) puis *Fallout* Enfin le succes de *Might & Magic VI* a definitivement relance le genre Pour notre Noel 1998 il va falloir se degoter un peu de temps libre en deux parties de jeux de strategie (avant la sortie de CC3 en tout cas, je sais c'est dur !) pour decouvrir les univers extraordinaires de ***Baldur's Gate*** ou de ***Fallout 2*** tous deux edites par Interplay





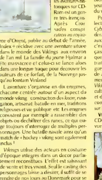
Baldur's Gate reprend strictement les regles de la nouvelle version d'AD&D et entraine les joueurs dans le monde de Forgotten Realms. Absolument magnifique, presentant des decors somptueux, une diversite de monstres et de sortileges comme on peut s'y attendre pour un produit certifie TSR *Baldur's Gate* est un jeu de role hyper classique, mais comme on les aime Les combats sont resolus en temps reel mais avec la possibilite de bloquer le temps pour donner des ordres Le jeu comprend cinq CD, qui ne sont pas de trop pour stocker les decors et les séquences cinématiques !

Enfin, derniere et fantastique possibilite, la campagne serait jouable en multijoueurs.. Vous allez enfin pouvoir vous engueuler avec vos copains pour des choses importantes, comme un dague + 1 !



Situe dans un univers totalement different mais non moins riche *Fallout 2* est la suite logique du premier volet. Quatre-vingt ans apres la premiere aventure le monde a toujours besoin d'un heros au blouson de cuir et arme d'un fusil a pompe pour affronter des mutants degeneres De nouvelles competences, armements et monstres font leur apparition, mais le jeu ne devrait pas presenter de changements majeurs A nous l aventure !

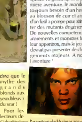
VIKINGS : LA SAGA DE HJALMAR



C'est tout a notre honneur, les aventures historiques sur CD-Rom est un genre tres français Après *Croisades conspiration au royaume d'Orient*, publie au debut de l'année, Index + recidive avec une aventure situee dans le monde des Vikings aux environ de l'an mil La famille du jeune Hjalmar a éte massacree et celui-ci se lance alors dans une longue traque pour decouvrir les auteurs de ce forfait, de la Norvege jusqu'au lointain Vinland

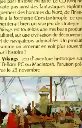
L aventure s'organise en dix enigmes, chacune centrée autour d'un aspect du monde viking construction des *knorr*, navigation, artisanat bataille en mer, traditions religeuses et vie publique etc Les enigmes consistent par exemple a rassembler des objets ou dechiffrer des runes, ce qui exige toujours d'interroger de multiples personnages. Une bataille navale ainsi qu'un match de « hockey » viking sont egalement inclus !

Vikings utilise des acteurs en costume d'époque integres dans un decor parfaitement reconstitues L'effet est saisissant de verite et tres vivant. Seul le casting des personnages laisse a desirer, il suffit de se rendre de nos jours au Danemark pour se dire que le mythe des grands blonds aux yeux bleus a du vrai !



Pour les lecteurs de *CyberStratege*, l'aventure de Hjalmar accordera probablement une trop grande part aux aspects « civils » de la societe comme c'est souvent le cas avec l'universite française, plus concernee par l'histoire sociale que par l histoire militaire Le CD-Rom ne traite pas ainsi des fantastiques exploits guerriers des hommes du Nord, de l'Irlande a la lointaine Constantinople ce qui meriterait bien un vrai jeu de strategie *Vikings* est toutefois une tres beau produit culturel, sur une civilisation de découvreurs et de navigateurs admirables Un produit comme on aimerait en voir plus souvent sur l histoire !

Vikings jeu d'aventure historique sur CD-Rom PC ou MacIntosh. Parution prévue le 25 novembre



LES BEAUX CADEAUX DE NOEL DE CENDANT SOFTWARE

Alors que s'amplifient les rumeurs de cession de Cendant Software (qui regroupe Blizzard et Sierra) par Cendant, un méga corporation à l'americaine aux activites multiples, le catalogue de la marque reste bien chargé pour les fêtes de Noël Dans le domaine de la strategie en plus de *Caesar III* (présente page 30), voici notre selection du jour

● Caesar III edition speciale

Sierra fait paraitre une edition speciale de *Caesar III* comprenant le jeu et un livre somptueux de 168 pages sur la Rome antique de la collection « Les Grandes Civilisations » Une belle idee de cadeau pour les amateurs de togo party et de films de gladiateurs ! Disponible au prix de 449 FF

● Football Manager 98/99

Cette extension pour Football Manager 98 l un des jeux de gestion d'equipes de foot les plus réputes, permet d'integrer toutes les donnees de la nouvelle saison Cette version se presente soit sous la forme d une extension pour la version 98 (au prix de 99 FF) soit sous la forme d un jeu complet (299 FF)

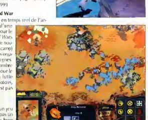
● Lords of Magic special edition

Presente dans *Cyber* numero 5 *Lords of Magic* est un ambitieux jeu de strategie dans un monde medieval-fantastique, relativement proche de *Heroes of Might and Magic* dans ses principes, mais avec une resolution en temps reel des combats et une bien plus grande diversite de bâtiment et d options Toutefois, la premiere version du jeu etait gâchee par une programmation bâclée, avec une terrible lenteur de jeu et des combats d une rare confusion Cette version reactualisee devrait comprendre de sensibles ameliorations du moteur, et de nombreuse nouveautes (nouveaux sorts nouvelles creatures nouvelles campagnes, etc)

A paraitre debut 1999

● Starcraft : Brood War

Le jeu de strategie en temps reel de l'année va beneficier d'une extension, prevue pour le debut 1999. *Brood Wars* comprendra son lot de nouvelles unites (deux par camp) et surtout 24 scenarios organises en trois campagnes ainsi qu'un grand nombre de cartes prevues pour le jeu a plusieurs La lutte effroyable entre Protoss, Zergs et Terrans n'est pas prete de finir !



● Half-Life

Terminons avec un jeu qui n'est clairement pas un jeu de strategie mais bien un clone de *Doom*, mais mieux que tous les autres Comme ses petits copains *Unreal Quake* et tutti quanti, *Half-Life* utilise les derniers raffinements technologiques en matiere de cartes video, etc… de toute façon le probleme n'est pas la Ce qui differencie *Half-Life* est son ambiance et une intrigue particulierement bien realisees

Dans un laboratoire secret du gouvernement des Etats-Unis, une experience tourne mal liberant des hordes d'aliens sanguinaires. Jusque la rien d original vous faites partie des survivants et vous devez échapper aux monstres La ou ça se corse c'est que le gouvernement, fort mecontent de la tournure des evenements envoie une equipe des forces speciales pour « regler le probleme en douceur » comprenez tuer tous les temoins genants Vous voila donc rapidement coince entre d'abominables aliens et de non moins dangereux psychopathes surentraînés et surarmés ! Bon courage !

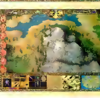
Le plus etonnant dans *Half-Life* est le rôle important attribue aux personnages non-joueurs Le laboratoire comporte une foule de survivants – qui ne le resteront pas longtemps savants, gardiens ou secretaires, avec lesquels vous pouvez dialoguer Les gardiens vont alors vous escorter, les savants vous ouvrent les portes, etc. Dotes d'une grande vie propre (les PNJ bavardent entre eux a chaque arrêt ou se defendent habilement), ces personnages creent un environnement très realiste Ajoutez a cela des mechants incroyablement retors (qui se regroupent et vous traquent) et un decor totalement interactif et vous obtenez, enfin les mêmes sensations qu'avec votre premiere partie de *Doom* ! Il etait temps Bref voila un jeu extra et tres amusant ❐

ANCIENT PROPHECY

Des Français à l avant-garde de la strategie ! Un groupe de jeunes Parisiens totalement accros au jeux de strategie développe depuis plusieurs mois un nouveau jeu de conquête en tour par tour, ***Ancient Prophecy***

Le jeu se deroule dans un monde medieval-fantastique classique avec un moteur 3D reel permettant une generation aleatoire du terrain a chaque partie

Une attention toute particuliere a ete apportee a l'elaboration du systeme de combats qui se deroulent entre les tours et en temps reel avec une phase de bataille distincte Sur le modele des grands jeux comme *Civilization* ou *Master of Orion*, le joueur devra faire de la recherche, avec plus de cent technologies disponibles de la simple epee de bronze a l arbalete a impulsion Il est important de noter que tout au long des découvertes, le jeu gardera son caractere strictement medieval-fantastique



L equipe de Synesthetix recherche actuellement un editeur pour finaliser son projet (avis aux editeurs le premier a leur telephoner gagnera beaucoup d argent.) Le moteur est finalise et ces jeunes gens disposent d'une demo tournante particulierement superbe comme on peut le voir sur ces saisies d ecran Si vous desirez de plus amples informations sur ce projet, ne manquez pas de vous rendre sur leur site **www.synesthethix.com** en attendant de decouvrir un jour la version commerciale d'*Ancient Prophecy* !

AU CŒUR DE LA CITÉ INTERDITE

Toujours dans le domaine des CD ludo-culturels, le specialiste du genre, Cryo, nous propose une nouvelle aventure sur le modele de *Complot a la cour du Roi Soleil Chine intrigue dans la cite interdite* est un voyage au cœur de la cite imperiale, a la fin du XVIII siecle. Confronte au meurtre d un haut dignitaire, le joueur, incarne par le surintendant du palais, devra arpenter l'immense cite, comprendre les regles d'un protocole ecrasant et dénouer une vaste intrigue

Ce jeu permet de decouvrir l'immense palais des empereurs chinois, parfaitement reconstitue, même si, a la difference d'un jeu comme *Vikings*, les lieux paraissent bien vide d'habitants … Comme les deux jeux precedents edites par Cryo les amateurs d'histoire militaire resteront sur leur faim mais *Chine* propose une enquête interessante dans un cadre historique meconnu

Chine intrigue à la cité interdite jeu en français edite par Cryo, pour Windows 95 ou 98 ou pour Macintosh

RIVAL REALMS

Le melange strategie en temps reel et jeu de role a la cote Avec *Rival Realms*, l'editeur Titus nous propose un univers medieval-fantastique tres classique (des orcs, des chevaliers et des elfes) sur les principes de *Warcraft II* (gestion de ressources, bâtiments, creation de troupes) La particularite de ce produit est de comprendre des unites tres individualisees gagnant chacune de l'experience, pouvant posseder des objets et qu il est possible de conserver de missions en missions En fait, rien de tres original mais le jeu est tres beau et amusant

A paraître en decembre 1998



"Que Votre Volonté Soit Faite."



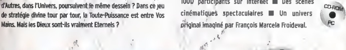
Deo Gratias

LE JEU TOUT PUISSANT

Au commencement était Vous... Le premier jour, Vous décidiez de Vos Pouvoirs et de Votre Apparence. Les jours suivants, Vous façonniez un Monde à Votre Image, peuplé des Créatures et Espèces de Votre choix. Puis il fallut instaurer Votre Culte, susciter Foi, Adoration et... Crainte. Car pour Régner, vous devez semer le Bien ou la Terreur. Et comment devenir Le Dieu d'entre les Dieux, l'Etre Suprême alors que d'Autres, dans l'Univers, poursuivent le même dessein ? Dans ce jeu de stratégie divine tour par tour, la Toute-Puissance est entre Vos Mains. Mais les Dieux sont-ils vraiment Eternels ?

■ Un jeu de stratégie divine tour par tour. ■ Le choix de Votre apparence et de Vos pouvoirs divins ■ La possibilité de modéliser Vos planètes et de sélectionner le type de race que vous y placerez ■ Mode solo, multi joueurs en réseau local ou jusqu'à 1000 participants sur Internet ■ Des scènes cinématiques spectaculaires ■ Un univers original imaginé par François Marcela Froideval.

CD-ROM PC











Jouez sur Internet avec GOA :
http//:deogratias.goa.com

France Telecom Multimedia

MAÎTRISER The Operational ART OF WAR

DÈS sa sortie, *The Operational Art of War* a été salué comme le jeu d'histoire le plus complet jamais paru. Mais les mécanismes sophistiqués de ce jeu restent encore mystérieux. Heureusement, fidèle à sa réputation, *CyberStratège* vous fait découvrir les secrets de cet exceptionnel jeu de stratégie !

Par Pascal DI FOLCO

Pour se faire la main, nous [illegible] commencer par les scénarios [illegible] tôt que par la Corée...) [illegible] (jouez allemand, la situation [illegible] désespérante – pour [illegible] ressant des deux [illegible] allemands, [illegible] à des [illegible] nombreuses [illegible] sion encore meilleure [illegible] proposée dans Cyber[illegible] ou la campagne d'[illegible] [illegible]



Ci-dessus à gauche, 22 juin 1941 : l'opération Barbarossa débute. Le groupe d'armée Centre est prêt à attaquer ! Notez que la carte a été « tournée » avec le nord à gauche. Cela n'est pas innocent, et favorise dans ce cas l'attaquant qui, allant vers l'est, pourra attaquer une ligne adverse « standard » (une unité tous les 2 hex.) par 3 hex. à la fois au lieu de 2 si le nord était en haut...

Ci-dessus. La fonction « ordre de bataille » [illegible] les effectifs des blindés allemands [illegible] présents, mais beaucoup sont des blindés [illegible] et il totalement dépassé [illegible]

Ci-dessus. Kamerine est une promenade de santé pour le joueur allemand — essayez plutôt les variantes, du même auteur, disponibles sur internet.

LE SYSTÈME DE PHASES ET LES DÉPLACEMENTS

Pour commencer, le déroulement du tour et son système de phases de jeu sont inédits dans un jeu d'histoire (sur carte ou sur ordinateur d'ailleurs) – or il est indispensable de maîtriser ce système pour ne pas être pris au dépourvu [illegible]

■ Optimiser les phases de jeu

[illegible] les pendules [illegible] de [illegible] combat...

Un combat commence lors de la phase [illegible] de l'unité [illegible], et peut durer plusieurs phases en fonction de la résistance rencontrée et du niveau de pertes (« Loss setting ») des unités participantes. Si le joueur « garde la main », le nombre de phases restantes sera au mieux celui restant après le plus long combat, voire moins s'il reste peu de points de mouvement aux unités n'ayant pas combattu ; sinon, le tour passe à l'adversaire, sans que le joueur ne puisse donner d'ordres même « sur place » (retranchement, mise en réserve) !

Le nombre de phases [illegible] où le joueur garde la main est [illegible] largement déterminé par le potentiel moyen de mouvement des unités (lui-même dépendant des échelles de temps et de carte du scénario) [illegible] potentiels sont de l'ordre de 5-10 (Kharkov, [illegible]), vous aurez difficilement la main [illegible] potentiels moyens de [illegible] l'attaquant [illegible]

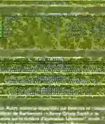
L'utilisation [illegible]

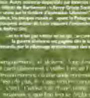
– planifier d'abord [illegible] pas de mouvement [illegible] Exécuter alors [illegible] rière (montée [illegible] etc.) et les [illegible] tant de [illegible] re. [illegible]

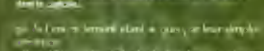












[illegible] fin de la campagne de France, victoire des forces allemandes : Paris a été pris... mais nous sommes le 13 juillet et la ville est en ruines ! Le scénario ne prend pas en compte la volonté politique d'éviter les combats dans la capitale.

[illegible]

■ Les mouvements

[illegible]

[illegible] Autre scénario disponible sur Internet, [illegible] des débuts de Barbarossa : le Army Group South et la [illegible] sur le théâtre d'opération Ukrainien [illegible]. Dès le début, les troupes russes [illegible] la Pologne [illegible] et la destruction.

[illegible] la guerre aérienne est gagnée dès le tout 1er tour par les Allemands, par le pilonnage systématique des aérodromes.

[illegible]





...voir reculer en cas de contre-attaque lors du tour adverse (les changements de tours seront abordés dans le prochain numéro). Le défenseur, lui, doit garder des points de mouvements essentiellement pour que les unités mises en réserve puissent se déplacer en réaction aux mouvements adverses suivants.

● Le désengagement

Ce sujet, qui a fait couler beaucoup d'encre sur le web, est sans doute celui où *The Art of War* a fait le plus preuve d'originalité (ce qui est très perturbant pour les vétérans du jeu d'histoire sur cartes déroutés par la façon dont le jeu le traite...). Toute unité souhaitant quitter une zone de contrôle adverse risque en effet de subir des pertes conséquentes (jusqu'à un taux de 33 %), de perdre des points de mouvements supplémentaires, voire d'être « fixée » par l'ennemi et d'échouer dans son mouvement...

Les règles de désengagement ont été revues à chaque patch, depuis la version initiale, et actuellement de très nombreux facteurs interviennent dans sa résolution : nous nous contenterons de citer les plus importants, sachant qu'il n'y a pas de « recette » pour réussir à coup sûr.

La chances de réussite dépend principalement du taux de reconnaissance de l'unité (« Recon capacity »), qui sera utilisé comme chance de réussite, mais sera de plus amélioré par :

– la présence d'unités amies en couverture. C'est la meilleure garantie de réussite, mais les unités de couvertures doivent être des unités de première ligne (pas de l'artillerie, ni des QG), et doivent être présentes si possible au début du tour ; les unités de seconde ligne désengagent automatiquement, sauf si elles [illegible] en zone de contrôle [illegible] unité se retirant [illegible] d'être automatiquement [illegible] tés, la [illegible] de cohésion [illegible] vant être éliminé[illegible]

– le terrain. Le [illegible] est appliqué au pour[illegible] cifiques pour la présence [illegible] gement est automatique [illegible] rivière[illegible]

– la nature [illegible] plus rapides [illegible] facilement [illegible]

[illegible]

LE COMBAT

● [illegible]

[illegible]



LES ASSAUTS AÉROPORTÉS

Ce sont sans doute les attaques potentiellement les plus mortelles : dans certains scénarios (Normandie et Fulda), des parachutages sur les points stratégiques mal défendus par le placement initial du scénario (centres de ravitaillement, hex. de victoire) peuvent emporter la victoire en quelques tours et sans que l'adversaire ne puisse réagir ! Une seule limitation : il *faut* avoir une nette supériorité aérienne (5 à 10 points d'avantage minimum) pour tenter des parachutages, sinon vos troupes seront détruites en l'air.

Les autres dangers que sont la dispersion lors des sauts et le fait que les troupes parachutées « tombant » sur des unités adverses sont détruites, peuvent être limités en utilisant une ou deux unités en « éclaireurs », c'est-à-dire en les divisant avant de les charger dans les avions et en les faisant sauter les premiers. Ainsi, vous limiterez les pertes, et découvrirez les hex. libres où les autres unités pourront sauter.

Enfin, il faut évidemment veiller à ce que vos troupes parachutées soient ravitaillées, soit en leur faisant prendre des centres de ravitaillement (utilisables par votre armée), soit en établissant une ligne jusqu'à votre « réseau » de ravitaillement.

Les assauts amphibies, quant ils sont possibles, peuvent parfois donner les mêmes possibilités, mais ils sont limités à certaines cases et donc offrent beaucoup moins de souplesse. Ils seront plus souvent utilisés pour empêcher l'adversaire de stabiliser son front (indispensable en Italie !) ou, comme à Inchon (Corée), pour mener une percée encerclant le gros des troupes adverses. Gardez donc toujours un œil sur les débarquements possibles (par vous ou l'ennemi !) et là aussi, si vous vous décidez, utilisez des unités divisées comme avant-garde pour détecter les plages mal défendues.

LA GUERRE AÉRIENNE

Ce peut être une facette très importante d'une campagne, mais sur ce point, *The Operational Art of War* est inégal : autant les unités d'aviation sont importantes dans les « petits » scénarios (au niveau du bataillon, avec des cases de 2,5 ou 5 km), autant elles deviennent accessoires dans les scénarios plus stratégiques à l'échelle divisionnaire (campagne de France, Barbarossa). Il semble que le système de jeu n'arrive pas à prendre en compte l'importance stratégique de la maîtrise des airs.

La façon d'envisager la guerre aérienne va donc dépendre de l'envergure du scénario : si l'échelle est réduite (Fulda, Crète, Sicile, etc.), l'important sera d'obtenir un fort pourcentage d'interdiction (30-50 %) qui non seulement « clouera » les unités adverses – tout mouvement donnera lieu à des attaques aériennes qui affaibliront très vite les unités – mais en plus diminuera globalement tout le ravitaillement adverse dudit pourcentage ! Toutes les unités de bombardiers devront donc prioritairement être affectées à des missions d'interdiction. Dans les scénarios stratégiques, au contraire, l'interdiction devient inopérante (avec les Allemands dans la campagne de France, personne à ma connaissance n'a vu son pourcentage d'interdiction dépasser un minable 1 %), et les bombardiers seront affectés à des missions de soutien (Combat Support).

Dans tous les cas par contre, la supériorité aérienne (par les chasseurs) est nécessaire : pour protéger vos bombardiers (en interdiction comme en soutien), vos transports aériens (pour les opérations aéroportées et les « ponts aériens » de ravitaillement) et enfin détruire les bombardiers adverses. Le maître-mot pour la supériorité aérienne est : attaquer vite et fort ! On peut gagner en 2-3 tours la guerre aérienne en utilisant la méthode suivante :

– dès que possible, approcher les unités de chasseurs du front afin qu'ils puissent atteindre les aérodromes ennemis, en soutien de vos bombardiers ;

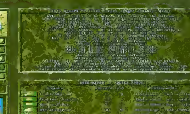
– ensuite, utilisez vos bombardiers, bien escortés par vos chasseurs, pour bombarder à outrance les aérodromes ennemis tour après tour, toutes vos unités devant être en agressivité maximale « Ignore Losses », en commençant par les aérodromes contenant les chasseurs ennemis. Veillez cependant à éviter les concentrations adverses d'unités de DCA et surtout les raids de bombardiers non escortés car attaquant hors de portée de vos chasseurs. Il vous faudra malheureusement pour cela compter les cases « à la main » comme au bon vieux temps des jeux sur cartes, car aucune fonction ne permet de visualiser les portées des unités aériennes.

Même si les résultats ne sont pas immédiatement favorables, persévérez : les unités ennemies attaquées seront rapidement forcées de se « réorganiser », et à ce moment elles seront sans défense ! De plus, une fois les chasseurs ennemis détruits, les bombardiers seront des cibles faciles pour votre chasse, et vous resterez seuls en l'air, libres d'utiliser votre aviation pour frapper où bon vous semble.

Ce traitement permettra dans la plupart des cas de dégager rapidement les cieux des avions ennemis : dans certains scénarios, vous partirez avec une telle infériorité que la seule victoire possible est de survivre (Soviétique au début de Barbarossa), mais si vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez envisager de battre la Luftwaffe en 1940 avec l'Armée de l'Air française épaulée par la RAF !

Dernière remarque : l'écran de « rapport aérien » est très largement erroné, il surestime d'un facteur 3-4 les pertes ennemies. De plus, les valeurs d'interdiction et de supériorité aérienne sont en fait les valeurs au début du tour, sans prise en compte des changements de missions que vous venez éventuellement de réaliser.





Ci-dessus. Un exemple typique d'attaque à éviter : des blindés sans soutien face à de l'infanterie expérimentée, retranchée et bien équipée (des paras en l'occurrence). Le résultat est sans appel : 50 tanks détruits, pour seulement une douzaine de sections allemandes !
Le rapport de synthèse donne pourtant une impression moins frappante : 34 % et 12 %, cela ne parle pas beaucoup...

LES RETRANCHEMENTS

Le fonctionnement de l'option « dig in » mérite des éclaircissements : en effet, il ne faut pas confondre le niveau de retranchement (« entrenchment level ») de l'hexagone et le statut de retranchement (D : Defending/E : Entrenched/ F : Fortified) des unités. Quand une unité se retranche (« dig in »), elle va augmenter le niveau de retranchement de la case **et** avoir une probabilité d'obtenir un statut E ou F, qui est elle-même dépendante du niveau de l'hex. Mais le niveau de l'hex n'influe pas directement sur les valeurs de combat des unités : seuls le statut de l'unité lui conférera des modificateurs au combat...

Les unités E peuvent continuer à « creuser » pour augmenter le niveau de l'hexagone (et éventuellement devenir F) mais les unités F ne le peuvent plus : si vous souhaitez continuer à augmenter le niveau de l'hex, vous devez les redéclarer « mobile », puis de nouveau les retrancher : cela améliorera les chances ultérieures de retranchement des autres unités, mais leur fera perdre temporairement leur protection.

Vous pouvez ainsi préparer des zones de défense en augmentant le niveau des hexagones, mais n'espérez pas qu'elles bénéficient automatiquement à vos unités, la seule exception étant les cases de fortification elles-mêmes.

[illegible] alors parfois incompréhensibles, [illegible] les facteurs cachés... Les [illegible] totaux d'attaque et de [illegible] sont simplement la [illegible] des unités, ils sont par- [illegible] qui seront utilisés [illegible] tion, car aucun [illegible]

[illegible] l'effet du ter- [illegible]

évalués par le joueur : ils sont décrits dans le manuel, mais la présentation n'en est pas très parlante et les effets de certains terrains manquent et ne figurent que dans le fichier Readme... Vous trouverez un tableau synthétique complet des effets dans notre encadré, qui permet de mieux voir à quel point l'infanterie bénéficie de modificateurs importants dans certains cas (villes, fortifications, etc.), non seulement à son potentiel de défense, mais aussi à ses potentiels d'attaque ! En fait, dans ces cas, elle est très difficilement délogeable, et a un potentiel antichar tel (x3) qu'il faut à tout prix éviter de l'attaquer avec des blindés. Une remarque au sujet des rivières : le modificateur négatif en cas d'attaque au travers d'une rivière s'applique quand l'attaquant est sur la case de rivière : en défense, il faut se placer derrière la rivière pour en profiter, pas dessus ! De nombreux joueurs font à tort l'inverse.

Fonctionnant selon le même principe que les effets du terrain (et donc figurant dans le même tableau), les effets du « déploiement défensif » ne sont pas indiqués non plus. Ils sont souvent inconnus de l'attaquant : le symbole D/E/F pour Defending/Entrenched/Fortified n'apparaît que pour des unités ennemies très bien identifiées, après un premier combat par exemple, mais une indication des probabilités que les unités soient « entrenched » ou « fortified » est par contre fournie par le pourcentage de fortification de la case, plus souvent visible. Là aussi, l'effet est très net : attaque x 1, défense x 1.5 ou x 3.

Il faut aussi faire attention aux unités en présence : on ne voit au départ que celles automatiquement présentes dans le combat : les soutiens adverses (aviation et artillerie), ainsi que les réserves éventuellement disponibles n'apparaissent pas... or cela peut évidemment totalement changer le rapport des forces en présence, d'autant plus que les défenseurs initiaux sont faibles.







STRATEGIES



[illegible] vis-à-vis des [illegible] setting [illegible] joue un rôle [illegible] dans les probabilités de recul. Un choix [illegible] entraînera une faible résistance [illegible] augmentera les chances de réussite des désengagements, alors qu'à l'inverse [illegible]

[illegible]

Talonsoft [illegible]

[illegible]

LES UNITES NAVALES

Seuls certains scénarios comportent des unités navales, et les règles actuelles du jeu sont très largement simplifiées et incomplètes : les navires sont essentiellement des unités « d'artillerie flottante » (ou des « aérodromes flottants » dans le cas des porte-avions). Mais pour cela elles sont très fortes, et ont de plus un potentiel de mouvement impressionnant !

Cette artillerie flottante aura pour cibles privilégiées, dans l'ordre :

1 - les unités d'aviation ennemies (eh oui, étonnamment les bombardements navals sont souverains contre les aérodromes) ;

2 - l'artillerie ennemie, contre laquelle elle a l'avantage d'une portée supérieure ;

3 - l'infanterie.

Elle est par contre inefficace contre les blindés, comme l'artillerie terrestre.

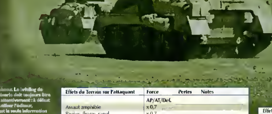
Inversement, elle devra absolument éviter d'être à portée de l'artillerie adverse même de calibre moyen (105 mm ou plus). En effet, les navires sont bizarrement considérés « non blindés » et sont donc particulièrement vulnérables. Et évidemment, la marine est aussi vulnérable aux attaques aériennes si elle n'est pas protégée par des chasseurs. Une dernière bizarrerie utile est que les navires exercent une zone de contrôle et ralentissent les unités terrestres ennemies passant le long des côtes...

Dans le jeu de base, il n'y a pas (je crois) de scénarios mettant en scène des navires des deux côtés, mais sur internet, les sites Talonsoft, Wargamer et Gamer's Net proposent de nombreux scénarios de la guerre du Pacifique. Les batailles navales sont alors rapides, brutales, mais peu réalistes : un peu comme dans *Panzer General*, le premier qui tire gagne...

[illegible]







[illegible] Le briefing de scénario doit toujours être lu attentivement : à défaut d'utiliser l'éditeur, c'est la seule information disponible sur les événements stratégiques et politiques, qui sont souvent plus importants que les résultats de bataille.

Effets du Terrain sur l'attaquant	Force	Pertes	Notes
	AP/AT/Def.		
Assaut amphibie	x 0,7		
Rivière fleuve, canal	x 0,7		
Escarpement mineur		x 2	sauf artillerie et HQ
Escarpement important*		x 3	idem
Bonus d'artillerie	150 % si tir du haut d'un escarpement		

* Troupes de montagne seulement

Effets de l'empilement sur les pertes	
Voyant vert	x 1,0-1,4
Voyant jaune	x 1,4-1 7
Voyant orange	x 1,7-2,0
Voyant rouge	x 2 et plus

Effets du terrain sur le defenseur	Multiplicateur de force				
Type de terrain	Force AP	Force AC	Force defensive		
			Infanterie	Vehicule	Equipement « statique »
Zone ou ruines urbaines denses		x 3	x 4	x 1,5	x 2
Zone urbaine ou ruines		x 2	x 3		x 1 5
Zone boisée			x 2		x 1,5
Forêt			x 2		x 1 5
Jungle			x 3		x 2
Marais		x 2			
Bocage	x 1,5	x 2	x 3		x 1,5
Collines			x 2		x 1 5
Terrain difficile			x 4		x 3
Wadi			x 2		x 1,5
Dune			x 3		
Lignes de fortifications		x 3	x 4	x 2	x 3
Hex. fortifiée (placement initial)	x 1,5	x 1,5	x 4	x 2	x 3
Retranchements	x 1,5	x 1,5	x 3	x 1 5	x 2
En défense (« D »)	x 1,5	x 1,5			x 1 5

[illegible] fois plus de pertes pour l'attaquant...). Les listes détaillées permettent d'avoir un bon compte-rendu, et permettent même d'avoir des informations parfaitement détaillées et fiables sur les compositions des unités ennemies, inconnues par ailleurs dans le jeu !

Les appuis d'artillerie et d'aviation

Les unités d'artillerie et d'aviation (ces dernières [illegible] en mode « Combat Support » pour [illegible] d'un combat au sol) jouent un rôle [illegible]. L'artillerie est [illegible] la plus [illegible] de bataille de Operational Art [illegible] types d'unités, sauf les [illegible] est presque totalement [illegible] elle à l'avantage de [illegible] partie du champ [illegible] efficace que dans [illegible] 1 régiment [illegible]

[illegible]

geait souvent à réorganiser), mais pour l'aviation cela peut être mortel si l'adversaire a une supériorité aérienne, même locale : vos [illegible] seront alors mis en pièce avant d'arriver... Il vaut donc mieux souvent les réquisitionner là où elles seront vraiment utile plutôt que de les voir s'éparpiller.

Rappelez-vous aussi qu'il [illegible] des appuis en bon état pour [illegible] lors du tour adverse [illegible] ser lors de votre tour [illegible] mettre au repos [illegible] votre artillerie [illegible]

[illegible]

dement (aérien ou par artillerie [illegible] une attaque au sol [illegible] que soit l'agressivité [illegible] deux interviennent [illegible] agressives [illegible] tuellement [illegible]

[illegible]

COMME toujours, notre CD-Rom est étonnamment riche en scénarios inédits, dont le fameux scénorio sur le monde de Warhammer pour *Civilization II*. Du côté des démos, les amateurs de gestion sont gâtés avec trois jeux de conquête ou de gestion urbaine.

Fiche technique pour le CD-Rom taille de l'application ecran 640 x 480, millier de couleur, CD double vitesse Configuration minimale 486/66, 8 Mo de Ram, carte son compatible Windows

Fonctionne sous Windows 95

Realisation du CD-Rom par CBI



Le CD-ROM de Cyberstratège

LES DÉMOS

1602 édité aujourd'hui en France par Infogrames, cet enorme succès outre-Rhin vous propose de partir à la conquête des Ameriques !

Chevaliers & Camelots tres plaisant et agreable à manipuler, *Chevaliers & Camelots* est un jeu de gestion et d'économie « villageoise » situe au Moyen-Age

Caesar III le très grand succès de Sierra nous revient dans une nouvelle version encore plus belle et sophistiquee

Age of Empires : Rise of Rome la demo de la toute nouvelle extension pour *Age of Empires* de Microsoft est jouable independamment, sans le jeu de base (ce qui n'est pas le cas de la version commerciale) Merci M. Gates !

SCÉNARIOS ET EXTENSIONS

Les « gros morceaux » de ce numero sont une campagne complete pour *Steel Panthers 2*, sur le theme de la Bosnie, et notre exceptionnel scenario pour *Civilization II*, sur le monde de *Warhammer* (voir pages suivantes), sans oublier notre derniere serie de scénarios sur la Yougoslavie

Heroes of Might and Magic II quatre scénarios realises par Yannick Tholozan Ces scenarios nécessitent l'extension *The Price of loyalty*.

– Europa (XL) une grande traversée de l'Europe, des Canaris aux montagnes de l'Oural, pour venir à bout de l'infâme Antechristus Les rumeurs sont pour une fois précieuses

– Massalia (XL) un scénario déambulatoire sur le thème de Marseille ;

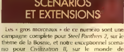
– Duels (L) un scenario nécessitant un peu de reflexion Ouvrir les portes trop prématurement peut vous être fatal. Idéal pour 2 et 4 joueurs

– Ghostmaze (XL) usez des fantômes de façon judicieuse, tel est le seul conseil qui puisse vous être donne

Front de l'Est : la bataille de Horodycze

Realise par Silvio Nacucchi, cet engagement présente une offensive de la 9 SS-Panzer-Division Hohenstaufen en Galicie, le 11 avril 1944.

The Operational Art of War un scénario sur la bataille de Kiev (voir encadré)



Age of Empires : Aurore Mantoux, une jeune lectrice de 13 ans (incroyable !) nous propose, avec l'aide de son frere Stephane un sympathique scenario pour *Age of Empires* : un groupe de Samourais doit s'emparer d'une ruine sacree située sur une île voisine

Scénarios Steel I quatre scénarios au programme, dont trois realises par Stéphane Mantoux

– l'assaut du casino d'Ouistreham par les fusiliers-marins de Kieffer, le 6 juin 1944 ,

– le 1er BFMC à Flessingue (octobre 1944), un interessant scenario de debarquement sur une île de la riviere Schledt en Hollande ,

– baptême du feu pour les IS-II le premier engagement des chars lourds Iosef-Staline II, avec trois chars prototypes engages le 25 avril 1944

Pour sa part, P Carmoy nous propose un scénario plutôt original se deroulant à Stalingrad, le 15 octobre 1942 Des élements de la 389 ID et de la 14 PzDiv se sont approche a moins de 300 m du PC de la 62e division ! (Note dans le scénario, la division allemande est indiquee comme étant la 305 , c'est une erreur, il s'agit de la 389e, voir hors-série Militaria n° 22). La capture ou la mort du général russe Tchouikov aurait pu changer le cours de la bataille, voire de la guerre !

LE BÂTON, LE BÂTON [1]

Le passage a une interface strictement Windows 95 dans le dernier numero ne s'est pas faite sans mal En effet, nos lecteurs equipes de Windows 3 1 ont eu la désagréable surprise de ne pas pouvoir acceder au contenu du CD-Rom n° 9 a partir de l explorateur Windows, les fichiers du CD apparaissant vide.

Il s'agit en fait d'un lamentable probleme de gravure des fichiers, tous les fichiers du CD etant bien la, mais Windows 3 1 ne parvenant pas à les lire a cause de la taille du nom de certains Bref, c'est la faute a Windows .. et bien sûr notre tres grande faute car nous avons ete desagreablement surpris par ce probleme non identifie

Nous pouvons imaginer l exasperation des lecteurs qui se faisaient une joie d'installer nos scenarios pour *Age of Rifles* ou pour *Steel Panthers* et qui se sont retrouves avec un CD vide C'est donc avec une grande honte que nous presentons nos excuses a ces fideles lecteurs, qui, esperons-le le resteront a la decouverte de ce CD numero 10 qui *lui* est lisible sur Windows 3 1, même si l interface ne fonctionne toujours que sur Windows 95 ❐

1 A ce propos et comme nous le pensions nous avons eu tres peu de demande pour maintenir notre interface sous 3 1 Elle passe donc totalement aux oubliettes...

Patch Steel Panthers II pour ceux qui ne l'auraient toujours pas, le patch 1.1 pour Steel II est indispensable pour jouer notre campagne Bosnie 1999 incluse dans ce numero

Patchs Great Battles of History : voici trois patchs pour la serie de jeux d'histoire d'Interactive Magic (Alexandre, Hannibal et César) Chaque patch s'installe separément.

Patch Operational Art of War 1.04b : le dernier patch en date pour le jeu de Talonsoft Pour installer ce patch, le déplacer du fichier pcyber10 (où il s'installe a patir du CD) vers le dossier du jeu (Toaw) en maintenant la touche **Ctlr** enfoncée Il suffit ensuite de double-cliquer pour le lancer

Patch multijoueur pour Civ II : un excellent patch permettant de jouer à Civilization II à plusieurs, en chaise tournante ou connexion directe Tous nos patchs s'installent dans un dossier intitulé **pcyber10**

NOVASTAR CESSE SON ACTIVITÉ

Nous avons appris avec beaucoup de tristesse que Novastar, la petite societe americaine qui editait depuis plusieurs annees des disquettes d'extension pour la serie *Steel Panthers, Age of Rifles, Tanks,* etc , avait decide de cesser son activite

David et Martha Landrey ont annonce en octobre que, malgre tout leur enthousiasme ils n'étaient plus en mesure financierement de poursuivre l'edition de leurs fameuses extensions Depuis trois ans dans un contexte tres concurrentiel (extensions SSI et scenarios gratuits sur internet), les benefices n'etaient apparemment pas au rendez vous et la charge de travail trop importante pour justifier de continuer Novastar Le couple Landrey a egalement ete tres affecte par la tragique disparition de leur fille au debut de l'ete

Avec pres de quarante disquettes pour *Steel Panthers* comprenant chacune une dizaine de scenarios sans compter les deux mega-campagnes, Novastar a offert aux nombreux passionnes de ce jeu une masse impressionnante de scenarios, la plupart de grande qualite et certains proprement grandioses (comme les campagnes sur Barbarossa ou Stalingrad ou la serie sur la division Wiking !) Ce petit editeur a impose un standard de qualite et un style qui n'a pas manque d inspirer *CyberStrategie* !

Le flambeau de Novastar est maintenant entre les mains de Mike Wood, programmeur des mega-campagnes et qui travaille apparemment sur de nouveaux projets Felicitations en tout cas a l'equipe de Novastar pour leur superbe travail et la remarquable impulsion donnee a la creation de scenarios historiques Le combat continue !

The Operational ART OF WAR

Photo © BA

LE SIEGE DE KIEV, ETE 1941

Voila un scenario court (8 tours) realise par Jean-Claude Besida pour *The Operational Art of War* Il retrace l approche de la ville de Kiev en juillet 1941 par la 6ᵉ armee allemande Mettant en scene un nombre limite d'unites, il est idéal pour debuter a ce jeu L espace pour manoeuvrer est tres restreint, et la victoire appartiendra a celui qui saura le mieux user l'ennemi sans reduire ses propres forces a neant

Atouts du joueur allemand : des divisions d'un meilleur niveau general que leurs homologues sovietiques, deux regiments d'artillerie un regiment de pionniers et un groupe de bombardiers Ju-88 Concentrer ces forces sur un petit nombre d hexagones est probablement la meilleure maniere d'obtenir un bon rapport pertes infligees/pertes subies Cela dit, le temps est court et il ne faut pas finasser inutilement. Les mouvements de rocades a la peripherie de la ville sont parfaitement inutiles s'ils ne sont pas transformes en assauts Un seul hexagone est decisif, celui de Kiev, qui comporte les ponts sur le Dniepr

Atouts du joueur sovietique : des lignes fortifiees un front reduit a defendre, un régiment de chars et le corps aeroporte, de bonne qualite Face a un ennemi superieur et avec un objectif clair a tenir, la seule solution est de prendre racine Le premier rideau defensif hors des lignes fortifiees, constitue d'unites fatiguees, a comme fonction de gagner du temps il ne survivra pas au premier tour La ligne principale de resistance est difficile a rendre hermetique partout Placez une division d infanterie sur chaque axe d approche et enterrez la le plus solidement possible Gardez les blindes et les brigades antichars en reserve tactique L'artillerie et le QG restent a Kiev QG retranche et artillerie prête a fournir un appui-feu sur les breches. Introduisez rapidement les paras et utilisez-les parcimonieusement. Une brigade doit être retranchee a Kiev même avec l'ordre de mourir sur place (« Ignore losses » !) les deux autres servant d ultime reserve pour les autres formations Ensuite reste a esperer que le coup de sifflet final vienne tres vite

NOTRE série de scénarios sur la guerre en Yougoslavie (voir Cyber n° 6 et 8) s'achève avec trois scénarios sur les combats au Kosovo. Mais les événements de Bosnie, de Serbie et du Kosovo sont certainement loin d'être terminés...

Par Sébastien GNJIDIC

L'origine du conflit au Kosovo est tres ancienne. En 1389, les Turcs battent les Serbes au Champ des Merles et deviennent leurs maîtres pour cinq siecles. Les Serbes se revoltent plusieurs fois et reconstituent leur royaume, dont le Kosovo est le cœur historique et religieux. Mais guerre apres guerre, exode apres exode, la presence serbe s'amoindrit dans cette province. Aujourd'hui, les Albanais, forts d'une natalite explosive, forment 90 % de la population.

Les Serbes peuvent-ils abandonner une province historiquement chretienne et qui est leur âme ? Le choix a court terme est de garder le controle de la province afin de proteger leur heritage culturel et les 150 000 Serbes presents sur place. A long terme, les Albanais risquent d'être si nombreux qu'il faudra bien abandonner la province.

D'un point de vue occidental, doit-on laisser les Balkans continuer a se morceler ou doit-on y mettre un terme un jour ? Car les Albanais sont aussi presents en Macedoine et au Montenegro, va-t-on obliger ces pays a se separer de leurs terres sous pretexte de forte natalite musulmane ?

GUERILLA AU KOSOVO

C'est avec la decomposition de la Yougoslavie que la situation commence a se deteriorer, l'UCK montant en puissance a partir de 1998. Lasses d'attendre une issue pacifique a leur sort, une partie des Albanais vont commencer la formation d'une rebellion ouverte. Les liens familiaux avec l'Albanie du nord, la decomposition de l'etat albanais et la proliferation d'armes en tout genre permettra d'equiper rapidement plusieurs milliers de combattants.

Grâce a des actions rapides de guerilla, au soutien de la population et a leur connaissance du terrain, les rebelles vont prendre le controle de pres de 40 % de la province. L'armee yougoslave et la police speciale ne reagissent que partiellement et reprennent quelques villages. Des milliers de civils sont chasses et l'OTAN menace d'intervenir a coup de frappes aeriennes. Mais la tactique serbe change soudain. L'armee yougoslave bloque la frontiere pour empêcher l'afflux d'hommes et de materiel (**scenario 1**) et les forces speciales de la police vont quant a elles contenir les Albanais dans la campagne tout en tentant de reprendre certains points strategiques.

Les Albanais restes jusque la sur leur terrain tentent un coup d'eclat et investissent la ville d'Orahovac. Il faudra plusieurs jours aux Serbes pour en reprendre le contrôle (**scenario 2**). Apres de lourdes pertes infligees le long de la frontiere (17-18 juillet) et la reprise d'Orahovac (18-22 juillet) les Serbes se sentent prêt pour une attaque decisive. Elle est lancee le 25 juillet et se terminera le 27 avec l'ecrasement des forces albanaises (**scenario 3**).

Les forces yougoslaves vont alors continuer sur leur lancée et reprendre la quasi totalite du territoire. Les unites rebelles sont repoussees de leurs points forts grâce a une puissance de feu superieure. La police dynamite ensuite les bunkers, brûle les maisons et toute infrastructure. Elle tente ainsi de priver les Albanais de soutien logistique et fait payer a la population son aide. Un resultat sur le terrain tres efficace sans doute mais deplorable pour l'image de la Serbie vis a vis de la communaute internationale.

LES SCÉNARIOS

Les caracteristiques des unites sont donnees pour les trois scenarios. La periode couverte est en effet courte, sans changement majeur dans le moral ou la valeur des troupes. **Tous les scenarios sont a jouer du côte serbe.**

Caracteristiques des unites

	Albanais	Serbes
Searching	80	100
Hitting	70	90
Rout	80	90
Quality	70	90
Tank	100	100
Infantry	90	100

Note : les pertes affichees en fin de scenario sont tres superieures a la realite. Il faut en general diviser par 10 pour avoir le nombre de tues et de blesses dans chaque camp.

Ci-contre : **Des policiers serbes progressent lors du nettoyage d'un village, le 2 août, alors que la contre-offensive se termine victorieusement.** *(photo AP/Boomerang, mero a Rauds)*

1. LA BATAILLE DES FRONTIERES (17 juillet 1998)

Ce scenario se deroule dans la montagne appelee Prokletije ce qui veut dire a peu de chose pres « les Maudites ». Les Albanais, dont les bases sont etablies des deux cotes de la frontiere, n'ont qu'a passer la montagne pour assurer le soutien logistique du Kosovo. La premiere base est en Albanie dans le bourg de Tropoj. Les refugies qui transitent par cette ville sont immediatement incorpores et equipes quand ils ne doivent pas acheter leur armement eux-memes au profit de la mafia locale ! De l'autre côte se trouve le village de Junik, zone fortifiee tenue par l'UCK en territoire yougoslave. Entre les deux, les gardes frontieres yougoslaves appuyes par des helicopteres et de l'artillerie, tentent d'arrêter les fantassins albanais et leur ravitaillement en armes et en munitions.

Gardes frontières yougoslaves : trois sections d'infanterie, une section para (de la brigade de Nis), un Mi-8 legerement endommage, appui de mortiers et d'obusiers.

Rebelles albanais : huit sections d'infanterie.

Le camp serbe (Red) est attaquant.

Regles speciales : le joueur serbe n'a pas le droit de faire feu, en aucune maniere, sur les unites se trouvant en territoire albanais. La frontiere est materialisee par le cours d'eau et se poursuit en diagonale vers le nord-ouest jusqu'au second cour d'eau. Par ailleurs, les objectifs representent des ravitaillement en transit, ils sont consideres comme perdus s'ils passent sous contrôle albanais et il est interdit de les reprendre.

2. CONTRE-ATTAQUE A ORAHOVAC (19 juillet)

La ville d'Orahovac est prise par un assaut surprise a la mi-juillet. Les Albanais mettent a profit le temps que les Serbes s'organisent pour monter des barricades de fortune et creuser des tranchees mais une contre-attaque survient rapidement car les Serbes ne peuvent se permettre de laisser une ville d'importance rester aux mains des rebelles.

Police speciale serbe : un BTR-60, deux sections d'infanterie, une section de mitrailleuses, soutien de mortiers.

Rebelles albanais : trois sections d'infanterie, snipers, barricades et bunkers.

Le camp serbe (Red) est attaquant.

Conseils : vous êtes a 300 m (6 hex.) de votre adversaire le plus proche. Le moindre mouvement vous fera tomber sous la ligne de feu d'une unite albanaise. Deplacez vous extrêmement prudemment au départ en privilegiant un detachement de reconnaissance, constitue du sniper du BTR-60 et d'un groupe de combat. Utilisez vos mortiers des le debut de la partie afin de pilonner une zone precise qui servira d'axe de progression.

Ce scenario ne sera toutefois pas d'une difficulte extrême, les Albanais sont en effet assez facile a reperer. Il vous faut percer sur la colline du centre afin de detruire les rebelles en retraite de l'est de la carte.

3. A L'ASSAUT DE LAPUSNIK (26 juillet)

Les Albanais, malgre plusieurs defaites, n'ont pas ete fortement ebranle et gardent toujours le contrôle de près de 40 % du territoire. Alors que l'on croit que les Serbes attendent le prochain mouvement rebelle pour intervenir, ils reprennent brutalement l'initiative. Ce qui n'est a premiere vue qu'une offensive limitee à des axes routiers se developpe d'heure en heure en une offensive generale. L'effort principal est fourni vers l'ouest et se heurte a plusieurs places fortes, entre autres Lapusnik (point avance) et Malisevo (symbole de la resistance).

Au final, l'offensive serbe va balayer en trois jours ce que les Albanais ont passe des mois a fortifier et à armer. Le village serbe de Kijevo qui fut le dernier a tenir au milieu d'une masse d'Albanais, est desenclave et les routes sont ouvertes apres le demantelement des dernieres barricades. Plus au sud les victoires sont tout autant retentissantes. L'offensive est poussee jusqu'au village de Junik qui est encercle en quelques heures bloquant ainsi plusieurs centaines de rebelles parmi les plus extremistes. L'offensive aurait pu s'arreter la mais le commandement serbe en decide autrement. Il continue sur sa lancee et detruit toutes les poches albanaises.

Police speciale serbe : helicoptere Mi-8, quatre sections d'infanterie, soutien de mortiers et d'obusiers, deux pelotons de BTR-60 et 1 de BRDM 2, mitrailleuses et eclaireurs.

Rebelles albanais : barricades, quatre sections d'infanterie, snipers et nids de mitrailleuses.

Le camp serbe (Red) est attaquant.

Conseils : la seule veritable difficulté de ce scenario reside dans la vitesse d'execution. Le commandement serbe a en effet decide de mener le plus rapidement possible cette offensive qui n'en est qu'a son debut. Reste qu'il ne sert a rien de se precipiter sous peine de ne pas utiliser pleinement toutes les ressources a disposition. Douze tours semblent assez pour reprendre le village. Eliminez les points d'appuis a coups de mortiers, n'hesitez pas a avancer vos blindes pour ensuite nettoyer à l'aide de votre infanterie. Les Albanais n'ont quasiment pas d'armes antichar pour vous inquieter. Seuls les blindes sont capables d'ouvrir la route assez vite alors placez les a l'avant. Contournez autant que possible les barricades afin de les prendre a revers.

Votre helicoptere est tres lent, cela simule le peu d'empressement de celui-ci de s'engager trop profondement dans le territoire albanais. Utilisez le tout de meme au maximum, c'est l'eclaireur presque parfait. Une fois dans le village nettoyez autant que possible les maisons autour des objectifs avant de les prendre s'il vous reste du temps. Ceci vous evitera toute contre-attaque de derniere minute. ❐

APRÈS une campagne Steel II située au Tchad (Cyber n° 3), nous vous proposons une nouvelle campagne hypothétique, située cette fois en Bosnie ! Votre unité, composante de la SFOR, va devoir faire face à une dégradation dramatique et imprévue de la situation...

Par Joël MONTAGU



En titre. **Un VAB du 110e RI aux couleurs de la SFOR (et non plus en livree blanc de la FORPRONU) appuie l'avance d'un demi-peloton La puissance de feu des biffins du « 110 » sera-t-elle suffisante face aux nombreux protagonistes de notre campagne ? A vous de nous le dire !** *(Photo Yves Debay © Raids 1997)*

Cette campagne se deroule en Bosnie, dans une région située au nord-est de Sarajevo Depuis les accords de Dayton en 1995, cette région est comme le reste de la Bosnie sous contrôle de la SFOR (auparavant appelée IFOR), force internationale chargée de faire appliquer les accords. La SFOR est composée de trois divisions multinationales une sous commandement français, une

BOSNIE 1999

CAMPAGNE COMPLÈTE POUR STEEL PANTHERS II

sous commandement anglais et une sous commandement amencain

La region qui nous intéresse est situee dans la zone de responsabilité américaine, non loin de la zone de responsabilite française Les principales unites qui y stationnent sont les suivantes

– le secteur US deux brigades américaine, une brigade russe (deux bataillons de parachutistes mecanises), une brigade nordique (un bataillon mecanisé et un escadron blinde danois, un bataillon mécanisé polonais, un bataillon mécanisé norvegien et un autre suedois) et enfin une brigade turque (deux bataillons mecanisés et un escadron de chars M60) La plupart de ces brigades possèdent aussi une batterie d'artillerie et des eléments de genie et de reconnaissance



– le secteur français une brigade française, une brigade franco-allemande (un bataillon d'infanterie allemand, un bataillon français et un bataillon ukrainien), une brigade italienne (un regiment d'infanterie mécanisée, un escadron de chars et un escadron de blindes legers, renforces d'un bataillon portugais) et une brigade espagnole (dont la zone de responsabilite se trouve au sud-ouest de Sarajevo, loin de la region qui nous intéresse) La division multinationale sous commandement français est appelee Division Salamandre (on reconnaît la le talent certain de l'état-major français pour trouver des noms de code!)

– le secteur anglais, qui ne nous interesse pas (pour cette campagne du moins...), comprend essentiellement des troupes anglaises et canadiennes

LA SITUATION

Bosnie-Herzegovine, mars 1999

Suite au lancement de la campagne présidentielle americaine le president Clinton, afin de mettre son candidat et vice-président Al Gore en bonne position pour la course à la Maison Blanche, a décide de mettre un terme à la présence de troupes americaines en Bosnie Pour achever la mission de la SFOR en beauté, il a besoin d'un coup d'eclat a l'attention de l'opinion publique américaine Il a donc convaincu ses partenaires de l'importance de l'arrestation des criminels de guerre qui continuent à vivre des jours paisibles en Bosnie sans être inquietés par les forces de l'OTAN, plus de trois ans apres que les mandats de recherche aient ete lancés par le Tribunal pénal international de La Haye

Un des objectifs secondaires de l'operation est aussi de calmer les ardeurs de certains au Kosovo

Un vaste coup de filet va donc être lance sous peu, conjointement par les forces de l'OTAN en Bosnie La simultaneité des differentes parties de l'operation est primordiale pour qu'aucun des hommes recherchés ne reussisse a s'echapper

Vous êtes le **capitaine Thomas**, du 110e régiment d'infanterie, Integré a la brigade franco-allemande Votre compagnie en est a son 2e séjour en Bosnie, et travaille etroitement avec les AMX 10 RC du 3e hussards et les fantassins motorises du bataillon allemand

Vous auriez dû normalement quitter la Bosnie la semaine derniere, apres que votre releve soit arrivée Mais on vous a confie le commandement d'un groupement destiné a servir de reserve tactique au bataillon français de Sarajevo, vous avez ainsi sous vos ordres votre compagnie d'infanterie motorisée du « 110 », à laquelle on a adjoint un peloton d'AMX-10 RC du 3e hussard

Vous apprenez maintenant la raison du prolongement de votre sejour c'est en effet cette nuit qu'à travers toute la Bosnie est lancee l'opération destinee a capturer les hommes recherches pour crimes de guerre par le TPI Votre compagnie est chargée de l'arrestation du Serbe Radovko

Mladic, officiellement « disparu », mais qui est toujours en fait l'un des principaux dirigeants de l'armée des Serbes de Bosnie. Divers renseignements ont permis d'établir qu'il vit retranché dans un hôtel de montagne à l'ouest du petit village de Vucka Luka.

Les forces qui le protègent ne sont pas connues avec exactitude, mais on peut estimer qu'il a autour de lui l'équivalent d'une compagnie pour sécuriser les principaux accès à son repaire.

Le principal danger pourrait venir du bataillon mécanisé serbe stationné à une dizaine de kilomètres de là, et du fait que toute la zone est fortement attachée aux extrémistes serbes. Des groupes armés de miliciens pour raient barrer les voies de communication dès que la nature de l'opération sera connue.

Pour mener à bien votre mission, vous disposez de votre compagnie (à l'exception d'une section affectée à la garde du casernement) renforcée d'une section du bataillon allemand. Un détachement héliporté du COS (Commandement des opérations spéciales) se tient prêt à intervenir, ainsi que deux hélicoptères de combat Gazelle.

5 mars 1999 : l'aube est proche, vous recevez par radio l'ordre de déclenchement de l'opération. Faites lancer les moteurs, la chasse est ouverte !

Valeur des hexagones de victoire du scénario 1 :
- 30 points : 47-49 / 45-24 / 58-21 / 73-47 / 75-52
- 50 points : 70-30 / 88-23 / 94-57

INSTALLATION

Première étape, installez le **patch 1.1** fourni avec le CD-Rom de ce numéro (ou d'un précédent) si ce n'est pas déjà fait sur votre version de Steel. A partir du CD-Rom, ce patch s'installe directement dans votre fichier steel2, il suffit ensuite de l'exécuter. Attention, si vous disposez de la **version française** de Steel2, lancez le patch à partir du menu « Exécutez » de Windows 95 avec la commande : **sp2v1_1.exe -ignoremissing**

Une fois le patch installé, relancez l'interface du CD-Rom Cyber et installez la campagne, le CD de CyberStrategie procède à l'installation de tous les fichiers nécessaires.

Attention, l'installation remplace trois fichiers mob originaux : **mob06** (OB français), **mob13** (OB USMC car cette campagne « vampirise » la campagne d'origine Okinawa qui faisait jouer les Marines) et **mob38** (OB hongrois remplacé par un OB serbe). Les mob d'origine sont placés dans un fichier mobsave10, pensez à les remplacer une fois la campagne achevée.

Plusieurs fichiers word accompagnent aussi cette campagne (mobsfor.doc et mobserbe.doc) qui donnent des détails sur les unités utilisées par les deux camps, et conseils.doc qui fournit quelques conseils tactiques sur chaque scénario.

Tout est prêt ! Lancez Steel2, allez dans l'écran de **sauvegarde** et lancez la sauvegarde « Campagne Bosnie 99 ». Voici l'écran du tour 1 de notre 1[er] scénario, appuyez sur la touche H.

Examinez les formations A à G, voici votre compagnie renforcée, ce sont les forces que vous commanderez tout au long de cette campagne, ce sont les hommes dont vous êtes responsable :

A0 : c'est vous !

B0 : votre véhicule de commandement

C, D et E : vos trois sections de combat, montées sur VAB

F : la section d'appui de votre compagnie (un VAB 20 mm, un sniper lourd et deux équipes Milan portées par un VAB)

G : le peloton du 3[e] hussard composé de trois AMX-10RC et trois équipes d'éclaireurs sur VBL.

Cliquez maintenant sur Exit et examinez le placement de vos troupes.

Vous voyez que la section censée être restée au cantonnement est placée dans le coin haut gauche de l'écran, derrière une ligne de crête qui « ferme » le coin. **N'utilisez et ne déplacez pas ces unités pendant ce scénario.** Dans plusieurs scénarios de la campagne, une fonction de vos forces sera ainsi mise de côté, en fonction des choix que vous aurez faits auparavant.

Ça y est (enfin !), vous êtes prêt à mener vos hommes au combat.

RÈGLES DE JEU

Quelques dernières remarques avant de commencer :

1. Les renforts et remplacements seront rares au début, ne vous attendez pas à recevoir un escadron de chars Leclerc pour le 2[e] scénario !

2. Vous ne devrez utiliser la fonction « Fix » (Réparation) de l'écran d'après-scénario qu'en fonction des instructions qui vous seront données dans le fichier texte de chaque scénario. La fonction « Change » ne sera jamais utilisée.

3. Au cours de la campagne, vérifiez de temps à autre dans les Préférences que Air Strike est bien réglé sur **25**. Si jamais le texte d'un scénario vous accorde un appui aérien et que vous constatez que vous n'avez pas d'avions disponibles à l'achat, sortez du programme (vous avez bien entendu sauvé la fin de partie précédente...) et rechargez votre sauvegarde, cela devrait solutionner le problème.

De la même manière, si la composition d'une formation que vous devez acheter comme force de soutien ne correspond pas à la composition proposée dans l'écran d'achat et que vous ne pouvez pas effectuer directement la modification désirée, sortez de l'écran d'achat de cette formation, puis revenez-y. Répétez l'opération plusieurs fois si nécessaire jusqu'à ce que la composition proposée corresponde à la composition indiquée dans le texte du scénario (cela risque d'arriver notamment pour la formation « Civils » que vous devez acheter dans le scénario C).

4. Certains textes de présentation des scénarios sont assez longs et donnent de nombreuses indications sur l'achat des forces de soutien et le placement des unités. Pensez à prendre des notes ! Si vous disposez d'une imprimante, vous pouvez imprimer ces textes : leur nom est indiqué dans la première ligne (généralement du type campg*in.txt, où * est une lettre entre a et i).

5. Cette campagne a été conçue avec la version 1.1 de Steel Panthers 2, et les mob SSI accompagnant cette version, hormis les trois mob (mob06, mob13 et mob38) fournis avec la campagne. Toute autre installation est susceptible d'amener des dysfonctionnements dans certains scénarios de la campagne. En revanche, l'utilisation des nouveaux camouflages (inclus dans le dernier numéro de Cyber) ne pose aucun problème.

6. Cette campagne a été conçue pour être jouée en suivant toutes les règles spéciales que vous venez de lire, elle perd tout intérêt si vous n'en tenez pas compte. Pour toute précision, éclaircissement, vous pouvez contacter l'auteur sur son adresse e-mail : **joel.montagu@wanadoo.fr**

Bon jeu ! ❐

En vignette : **l'insigne du 110[e] régiment d'infanterie et celui du bataillon français de la SFOR, rassemblant l'écu du 110, la soutache du 3[e] RH, le cor de chasse du 8[e] GC et l'insigne de la BFA.**

Merci à Sylvain Ferreira pour son aide précieuse et à Andrew Galley pour son indispensable utilitaire « Mobhack ».

Sources :
- Military Balance (International Institute for Strategic Studies) ;

Tous les numéros de *Raids* concernant la Bosnie et particulièrement le n° 139 ;

- *Air Fan*, *Air et Cosmos* et *Zone Air*, pour refondre complètement la partie Air du mob français

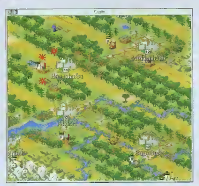
- cartes Freytag & Berndt : Croatie, Slovénie et Bosnie-Herzégovine au 1 600 000

Les noms de villes, villages et lieux cités respectent la géographie générale de la Bosnie ; la topographie exacte des lieux pour chacun des scénarios est en revanche imaginaire.

ARBORESCENCE DE LA CAMPAGNE

A La chasse est ouverte
VM → B Défense de Vucka Luk
VD → C Recherche et sauvetage
B Défense de Vucka Luk — VD → C Recherche et sauvetage
B — VM → Fin
C — VM → D La souricière
C — VD → E Check-point Mladic
D La souricière — VD → E Check-point Mladic
D — VM → Fin
E — VM → F Le convoi
E — VD → G Assaut sur Kladary
F Le convoi — VD → G Assaut sur Kladary
F — VM → Fin
G — VD → H La porte turque
H La porte turque — VM → Fin
H — VD → I Désserrer l'étau
I Désserrer l'étau — VM → Victoire mineure
I — VD → VICTOIRE DÉCISIVE

LA SÉRIE d'articles consacrés à la création de scénarios pour l'incontournable *Civilization II* prouve la richesse des possibilités offertes par ce programme. *CyberStratège* se devait de relever le défi : voilà qui est fait, avec un scénario totalement inédit sur le monde de Warhammer !



En tête
Malheur ! Les portails chaotiques viennent d'exploser, amenant de profondes modifications aux terres du Vieux Monde. La partie est théoriquement perdue, mais rien ne vous empêche de continuer.

Ci-contre **Alors que les forces impériales se préparent dans leurs forteresses pour l'assaut contre Molmù, le Chaos se regroupe pour contre-attaquer (dans les illustrations de cet article, les noms des villes ont été créés aléatoirement).**

***Warhammer* est une marque déposée de Games Workshop.**

WARHAMMER POUR CIVILIZATION II

Par Laurent-Xavier LAMORY

Après des mois d'attente, voici enfin le scénario dont nous vous parlons depuis maintenant quatre numéros. Son but ? Vous replonger dans l'atmosphère magique de Warhammer et simuler la lente évolution des nations humaines du Vieux Monde, ainsi que sa lutte sans fin contre le Chaos et les Goblinoïdes. Votre serviteur espère qu'il est parvenu à un résultat acceptable. Mais comme toujours, ce sont les utilisateurs qui jugeront !

GÉNÉRALITÉS GÉNERALES

1 - Cet article n'est pas un guide pour gagner, ni une redondance de la documentation, mais il tente d'éclaircir quelques points et d'expliquer les raisons de certains choix afin de vous aider dans votre travail de « scénariste ». Si vous aimez l'inconnu et les découvertes, vous pouvez tout à fait ne pas le lire pour l'instant. Il en va de même pour la documentation du scénario (fichier lisezmoi), à l'exception des trois premiers chapitres dont la lecture est indispensable à une bonne approche du scénario.

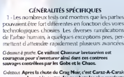
2 - L'un des principaux problèmes auxquels se heurtent les vaillants concepteurs est le programme en lui-même. Car la machine joue mal, très mal, et surtout elle éprouve de grandes difficultés à comprendre les idées de prime abord géniales. C'est la raison pour laquelle le scénario Warhammer est plus spécialement conçu pour jouer les communautés humaines. Et quelle que soit celle que vous choisissiez, c'est votre peuple qui doit devenir le moteur du développement des humains.

3 - *Civilization II* est un jeu où la machine triche en abondance pour essayer (avec plus ou moins de bonheur) de rivaliser avec l'esprit humain, et cela d'autant plus que l'on joue à un niveau élevé. Comme notre scénario Warhammer est prévu pour le niveau « Empereur » ne soyez pas étonné par les résultats parfois étonnants de la machine (comme son trésor toujours en hausse).

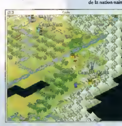
4 - Bien que n'étant pas très éloigné du concept original, le joueur se doit d'oublier les réflexes acquis au cours des parties « normales » (comme d'ailleurs pour tous les scénarios). Le Vieux Monde a ses exigences, ses règles et (hélas) ses limitations.

GÉNÉRALITÉS SPÉCIFIQUES

1 - Les nombreux tests ont montrés que les parties pouvaient être fort différentes en fonction des voies technologiques choisies. Les diverses ramifications de l'arbre humain, à quelques exceptions près, permettent d'atteindre rapidement plusieurs avancées



Ci-dessous à gauche. **Ce vaillant Chasseur bretonnien est courageux pour s'aventurer ainsi dans ces contrées sauvages contrôlées par les Gobs et le Chaos.**



Ci-dessous **Après la chute du Crag Noir, c'est Caraz-A-Carak qui devient le centre des combats les plus sanglants de la nation naine.**



crucıales Certaines sont moins primordiales que dans le jeu originel, comme par exemple la Poterie qui autorise la construction des Greniers (certaines villes peuvent même se passer de cette structure pendant une longue periode), alors que d'autres, comme le Travail du fer qui donne accès à l'Infanterie sont vitales pour votre survie.

2 Ce scénario se veut difficile, le joueur doit être près à subir des revers, de mauvaises surprises et parfois même des pertes de terrain. Il existe des joueurs qui supportent très mal que la machine prenne parfois l'avantage et qui abusent de la commande « Recharger la derniere sauvegarde » à la moindre difficulte... Dans ce cas de figure, le plus simple est de baisser le niveau de difficulté du scénario pour trouver le bon équilibre.

3 - Warhammer pour Civilization II n'est pas un scenario à « objectifs », vous ne devez pas accomplir telle ou telle tâche pour gagner. Car même si quelques villes objectif ont ete definies et un vague système de points de victoire instaure, son ambition est de vous divertir en simulant l'evolution des nations humaines du Vieux Monde. Le but ultime reste la fermeture des six portails chaotiques présents sur la carte.

● **Vous n'êtes pas seul**

Beaucoup de joueurs ont un jeu très « perso », leur principal defaut etant de mepriser la machine et de croire que tout leur est dû (*Ici c'est chez moi !, Quoi ? Il ose me réclamer 50 Or*). Ce problème, bien connu des maîtres de jeux de rôle, doit être evité dans ce scénario. Même si une petite guerre avec ses voisins de temps à autre pour la possession d'un emplacement strategique fait du bien au moral des troupes, vous ne devez pas oublier que c'est unie que l'humanité parviendra à résister à ses puissants ennemis. Sachez flatter les autres nations, à la fois pour en tirer des benefices et pour ne pas vous retrouver avec tout le monde à dos ; cela ne ferait qu'affaiblir l'humanité tout entiere.

LES SPÉCIFICITÉS DU SCÉNARIO

● **Aventuriers et Heros**

Les Aventuriers, unite que vous ne pouvez pas lever, apparaissent plus ou moins régulierement pres de l'une de vos capitales (les chances sont de 1/40 pour l'Empire, 1/60 pour la Bretonnie, 1/80 pour Kislev et 1/100 pour l'Estalie). Malgré leurs caracteristiques nettement au-dessus de la moyenne (surtout en debut de partie), les Aventuriers ne sont pas destinés à participer aux offensives militaires, ils succombent en général assez rapidement aux nombreuses contre-attaques de l'ennemi. Leur premier point fort est leur grande mobilité, qui alliée a leur puissance, vous permet d'intervenir rapidement dans les zones sensibles.

Leur second avantage vient de leur capacite a attaquer les unités aeriennes, ce qui permet de commencer l'exploration (et l'élimination) des nombreuses « Tour » qui parsement la carte, mais ceci ne doit être entrepris qu'une fois vos Aventuriers passés veterans. C'est la raison pour laquelle il n'est pas rare de croiser ces vaillants personnages a la recherche de quelques « Gobs » égarés, dans le but de gagner de l'experience !

Le facteur aleatoire implique qu'il peut se passer de longues pénodes sans la presence de cette pre-

Solution au probleme du dernier numero

Alors comment a-t-il ete possible de mettre en place cinq arbres des technologies independants ? La reponse est simple : ils ne sont absolument pas independants !

La base de l'arbre est formee par « l'arbre commun » qui possede cinq ramifications. La premiere se dirige obligatoirement des les Technologies du futur, tandis que les quatre autres sont dediees a chaque culture en jeu. Plusieurs avancees inutiles (nommees Tech Supp 1 a 6) servent de zone tampon et sont destinees a detourner l'ordinateur de cette voie.

Toute la difficulte est de trouver le bon dosage entre la duree totale du scenario et la vitesse de recherche des avancees (qui depend de nombreux facteurs). Ce point n'est pas totalement regle pour le scenario Warhammer et il se peut que certaines cultures aient acces à des avancees qui ne les concernent pas dans les fins de parties mais cela n'est pas un probleme majeur qui sera ajuste au fil des nombreux tests qu'il reste a effectuer.

Note : le contenu de cet encadre est volontairement inexact sur un point precis, ceci afin de laisser quelques surprises aux joueurs.

ARBRE COMMUN

Arbre commun
Caserne

Troc
Marché

Ecriture

Poterie
Grenier

Livres
Ecole

Mathématiques

Education

Maçonnerie
Aqueduc

Médecine
Hôpital

Guilde
Conseil des Guildes

Fortifications
Remparts

Gestion des ordures
Décharge Publique

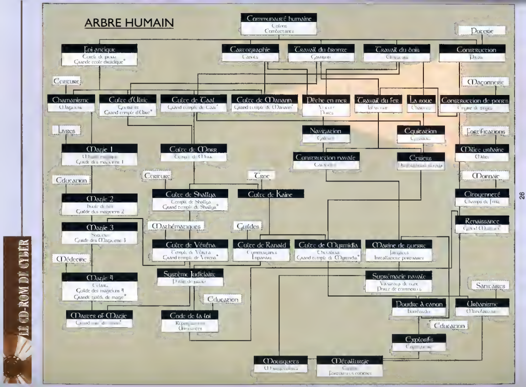
Monnaie
Banque

Sanitaire
Système d'Egoûts

Taxes avancées
Capitalisation

Technologie d'avenir

Sous chaque technologie sont indiques les unites, bâtiments et merveilles (notées par *) qui peuvent être construits une fois la technologie acquise.


ARBRE HUMAIN
Communauté humaine
Colons
Combattants
Poterie
Foi antique
Cercle de pierre
Grande école druidique*
Cartographie
Travail du bronze
Travail du bois
Construction
Ecriture
Maçonnerie
Chamanisme
Magicien
Culte d'Ulric
Guerrier
Grand temple d'Ulric*
Culte de Taal
Grand temple de Taal*
Culte de Manann
Grand temple de Manann*
Pêche en mer
Travail du fer
La roue
Construction de ponts
Engins de siège
Livres
Navigation
Equitation
Fortifications
Magie 1
Guide des magiciens 1
Culte de Morr
Temple de Morr
Construction navale
Etriers
Milice urbaine
Milice
Education
Ecriture
Troc
Monnaie
Magie 2
Guide des magiciens 2
Culte de Shallya
Temple de Shallya
Grand temple de Shallya*
Culte de Kaine
Citoyenneté
Champs de foire
Renaissance
Magie 3
Guide des Magiciens 3
Mathématiques
Guildes
Culte de Véréna
Temple de Véréna
Grand temple de Véréna*
Culte de Ranald
Lupanars
Culte de Myrmidia
Chevaliers
Grand temple de Myrmidia*
Marine de guerre
Frégates
Installations portuaires
Médecine
Magie 4
Guide des magiciens 4
Grande guilde de magie*
Système Judiciaire
Palais de justice
Suprématie navale
Vaisseaux de ligne
Poste de commerce
Sanitaires
Education
Poudre à canon
Bombardes
Urbanisme
Master of Magic
Code de la loi
Education
Explosifs
Mousquets
Métallurgie
Canon
Forteresses côtières



cieuse unité, alors que plusieurs peuvent être créées en un cours laps de temps ; c'est pourquoi il est sage de toujours garder un groupe d'Aventuriers en réserve pour de pouvoir réagir en cas de danger pressant.

Les Heros, quant à eux, n'apparaissent que lors d'événements bien précis, et dans le meilleur des cas vous ne posséderez que deux unités de ce type. Leur impressionnante vitesse de 3 (soit 9 cases avec la compétence « Alpine ») et leur puissance hors du commun font que vous devez absolument en prendre soin.

● Tours et Donjons

Bon nombre de ces unités bloquent des passages importants, ou simplement oblige le joueur pressé à effectuer un détour pour éviter leur zone de contrôle ; ces raisons justifient le prompt nettoyage des plus gênantes d'entre elles. Mais il ne faut pas perdre de vue que leur élimination rapporte également de conséquentes sommes d'argent, qui peuvent être d'un grand secours pour soutenir une politique en déficit.

Dans le principe, les Tours sont plutôt destinées aux Aventuriers, alors que les Donjons sont réservés aux Heros ; mais vous devez être prudent, car si ces forteresses ont déjà subi des assauts infructueux, il y de fortes probabilités qu'elles soient devenues vétéran, ce qui peut se révéler fatal pour des Aventuriers trop hardis. Les différents sortilèges, puis les Repurgateurs bousculent les données du problème, car s'ils sont d'un sou-

Ci-contre à gauche. **Pendant ce temps, l'Empire continue sa construction en dépit des tentatives d'incursion du Chaos, qu'il devient urgent de combattre en bâtissant des Hôpitaux.**

Ci-contre à droite. **Rassurez-vous, quelques havres de paix subsistent dans ce capharnaüm ; mais il faut toujours se préparer à repousser une invasion barbare.**

LE TRAVAIL EST LOIN D'ÊTRE TERMINE

Les multiples tests d'un scenario amenent souvent des modifications telles que l on est oblige de recommencer la partie depuis le debut pour en apprécier les effets De fait le commencement d'un scenario est donc beaucoup plus peaufine que la fin ce qui est le cas du scénario Warhammer La version fournie avec ce numero sera donc encore amelioree, et la nouvelle mouture sera normalement a votre disposition dans *CyberStratege* n° 11 Je reste d'ailleurs a votre disposition pour toute critique (gentiment formulee attention !) ou observation **lamory@ibm net**

Par manque de temps, je n'ai pas inclus les credits et les remerciements dans la documentation , vous les trouverez donc (en attendant la version 2 du scenario) a la fin de cet article

Je tiens a signaler que je laisse mon travail a la disposition de toutes les personnes qui desireraient developper des scenarios situes dans le Vieux Monde la seule chose que je demande est qu elles me fassent parvenir leurs resultats

Nouveautes prevues dans la version 2 en plus des differents reglages a effectuer, je pense supprimer les Casernes les unites ne pouvant alors obtenir le statut de veteran que par le combat (merci a John Ellis via le site de Thierry Houeix dedie a Civ2 pour cette idee simple et originale www perso hol fr/~thoueix) Cette option augmentera l'interêt de la gestion des unites mais aussi le temps necessaire pour resoudre cette phase

Quelques graphismes seront ameliores, bien que j'aime le cote archaique des premieres unités disponibles Enfin (pour l instant) je pense inclure l'apparition reguliere de colons goblinoïdes et chaotiques pour simuler l'implantation de nouvelles colonies et l ouverture de portails du Chaos Il est vraiment dommage que le fichier EVENTS soit aussi limite en taille

tien efficace, ils ont toutes les chances de transformer la cible en vétéran avant son elimination C'est pourquoi si vous les utilisez, vous devez le faire en force, afin d'assurer l'assaut final, voire si vous en avez les moyens, pour qu'ils fassent tout le travail

● Science, luxe et impôts

La plupart des structures ont un coût d'entretien eleve, et même si beaucoup de vos villes n'auront jamais besoin d un certain nombre d'entre elles, le risque est grand de se retrouver rapidement avec une tresorerie en déficit. Et ce d'autant plus qu'il est souvent necessaire de mettre un peu de luxe afin de contrer le mécontentement de la population Comme il est vital de conserver une vitesse

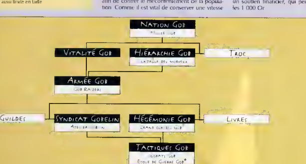


Ci-dessus **Sachez renouveler rapidement vos unités, en remplaçant celles devenues obsoletes par leur équivalent plus moderne.**

Ci-contre **Il faut se donner les moyens de coloniser certaines régions, l'activite ennemie y etant des plus importante Heureusement que les Nains se chargent d'une partie de ces unites.**

de recherche raisonnable (en dessous de 30 tours), se sont géneralement les impôts qui sont sacrifies Heureusement, des Aventuriers efficaces (et chanceux..) peuvent approvisionner les coffres pendant un certain temps

Un autre bon moyen de gagner de l'argent est de faire appel a la bonne volonte de vos voisins Selon toutes probabilites, vous disposerez sur eux d'un certain avantage technologique , il suffit de leur donner une avancée en cadeau de temps a autre et de leur demander en retour un soutien financier, qui peut parfois atteindre les 1 000 Or





● Sortilèges

Le Missile magique est votre première arme contre les attaques aériennes du Chaos, et il est primordial d'entamer leur recherche dès que surgissent les puissants Démons de Khorne, une fois fortifiés, ils assurent la garde des villes les plus exposées et peuvent toujours servir de manière offensive contre toutes sortes de cibles

Les Boules de feu sont à utiliser uniquement pour l'attaque, de même que les Eclairs, efficaces uniquement sur les cibles terrestres et navales, plus spécifiquement si elles sont protégées par des fortifications

S'il est vrai que la gestion des déplacements des différents sortilèges est parfois fastidieuse (ils doivent impérativement finir leur tour sur une unité porteuse), ce problème peut être en partie résolu par la mise en place d'un réseau de Tours de Sorciers, servant à les amener rapidement et facilement aux points névralgiques. Les Guildes de Sorciers 3 ne sont pas utiles que pour le transport, elles autorisent la fabrication de sortilèges vétérans, caractéristique qui augmente leur puissance de façon conséquente

● Barbares et monstres errants

L'activité barbare est réglée sur le maximum, ce qui implique des raids réguliers, venant de la mer ou de l'intérieur des terres. Il ne faut pas être effrayé par les caractéristiques relativement élevées des diverses unités barbares, car à l'exception des Skavens d'Abjectalie, elles ne n'ont jamais le statut de vétéran lors de leur apparition. De plus, le programme a la fâcheuse manie de « coller » quelques-uns uns de ses barbares contre les diverses unités aériennes disseminées sur la carte (Tours, Donjons et « Montagnes »), il faut considérer cela comme une « occupation » de la zone en question

Vous disposez maintenant de tous les éléments pour vous lancer dans notre grand scénario Warhammer Nous vous recommandons vivement de lire au préalable le fichier d'explications détaillées (en Word 97, désolé pour ceux qui n'ont pas ce programme, mais il nous fallait inclure tableaux et images) Bon courage et que l'esprit de Sigmar vous accompagne ! ❐

Ci-contre **L'érection d'un réseau efficace de Tours de sorciers permet un approvisionnement régulier en sortilèges, sans avoir à utiliser les Sorciers comme navettes.**

Crédits et remerciements

Damien « Yrkoon » Couderc pour toutes les heures de test et ses critiques (presque) toujours constructives

Leon Marrick Harlan Thompson & Aleksei Andrievski pour leurs précieuses documentations

Tous les dessinateurs à qui j'ai emprunté des graphismes

Harlan Thompson pour ses compilations d'images et son scénario Lord of the Rings

Shay Yates Roberts pour son scénario Age of Piracy

Steve Strayer pour son patch Fascisme

Thierry Houeix pour les fichiers txt en anglais.

John Ellis pour son scénario Colonies.

Guillaume Jay & Sylvain Labasse pour leur logiciel Multiplayer Civ2

Sid Meyer et Microprose pour avoir créé le concept de Civilization

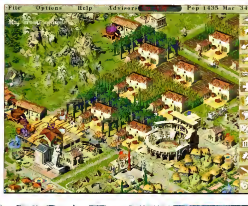
ET À PLUSIEURS ?

Par manque de temps (encore !), il n'a pas été possible de tester ce scénario à plusieurs participants humains. Mais tout semble indiquer qu'il possède les atouts pour ce type de parties Afin de vous donner l'opportunité de jouer contre des adversaires faits de chair et de sang, nous avons inclus sur le CD de ce numéro un logiciel prévu à cet effet et distribué en shareware **MultiPlayerCiv2** réalisé par deux Français Guillaume Jay et Sylvain Labasse D'une installation et d'un emploi facile, MPC2 ouvre, si vous avez la chance d'avoir assez de temps libre, de nouveaux horizons dans le plaisir de jouer à *Civilization II* !



A PEINE plus d'un an après la version II, *Caesar*, le grand jeu de gestion de ville ramaine édité par Sierra, nous revient dans une nouvelle version, encore plus belle et dont les concepts évoluent notablement.

Par Eric TENG



La serie des Caesar s'inscrit dans la lignee des grands jeux de gestion urbaine à la Sim-City, l'originalité ici étant le contexte historique la période romaine, et l'objectif, devenir Cesar ! Avant de presenter les changements apportes par la version 3, revenons sur les grands principes de Caesar

De façon traditionnelle la partie debute alors que vous êtes en charge de la fondation de votre première petite cité Vous disposez pour cela d'un terrain nu et d'un pecule Tout l'interêt du jeu consiste évidemment à investir à bon escient afin

CAESAR III

TOUS LES CHEMINS MENENT À ROME

d'attirer les immigrants dans votre ville.

Chaque investissement vous permet de « meubler » votre reseau de cases vides Évidemment, en tant que représentant de la puissance publique (l'Etat), vous ne pouvez investir que dans les biens d'équipement, l'armee, les fonctionnaires et la voirie Vous mettez ainsi des terrains viabilisés a disposition de colons qui viendront ou non s'installer Ils prospèreront si les équipements publics sont a un niveau suffisant et toute la finesse du jeu réside dans l'adequation entre l'offre des ces équipements et leur demande, c'est-à-dire entre ce que vous proposez à vos administres et ce qu'eux sont capable d'utiliser Bâtir un colisée dans une ville peuplee de béotiens logeant sous des tentes, voilà un investissement inutile ! Évidemment, vous courrez à la banqueroute si vous multipliez ce genre de gaspillage

Au fil des mois, votre ville croît, les besoins de vos administrés augmentent (protection, loisir, travail, nourriture, produits finis) alors qu'eux mêmes s'enrichissent et vous rapportent plus d'impôt. La roue tourne et une economie virtuelle simplifiee se met en route, les habitants travaillent et vous apporteront de nouvelles sources de profit que vous investirez a nouveau Un modele d'economie de marche idéal sans inflation !

C'est vous, despote, qui decidez du type de fabrique et de fermes a implanter, du salaire des fonctionnaires, du taux d'imposition, etc. Vous ne pouvez par contre rien pour l'habitat qui reste, on l'a vu, du domaine privé, seule votre population pourra l'ameliorer.

L'intégralite des moyens de production vous appartient c'est donc egalement vous qui empochez les dividendes de la vente de la production En dehors de la taxation des industries qui vous rapporte, cette vente ne produit des benefices que si vous avez ouvert des routes commerciales avec des villes voisines de l'empire Il vous faudra donc choisir judicieusement votre production afin de l'adapter à cette demande potentielle, ou alors choisir d'ouvrir une route commerciale avec un client dont les besoins correspondent a votre production S'ajoute a ces échanges commerciaux la demande de votre population qui, pour evoluer aura besoin de nourriture et de bien d'equipement. Si vos premiers habitants survivent de la cueillette, les generations suivantes auront du mal à le supporter, il leur faudra une nourriture variee.

Autre tâche qui vous incombe, celle de la constitution des armees Vous devrez construire les baraquement casernes et academies necessaires à la formation des différentes unites legionnaires, auxi-

En titre ***Caesar III*** **propose des villes romaines encore plus belles et encore plus animées : un véritable voyage a remonter dans le temps, a travers les differentes cités de l'Empire !**

Ci-contre **l'écran de démarage du jeu presente en fond la vue d'une belle cite romaine au milieu des collines : Rome peut être !**



A droite **changement très important par rapport à la version II, la carte des provinces ne sert plus maintenant qu'à se situer et a etablir des lignes commerciales**



liaires et cavaliers. Fait curieux, la conscription qui existait dans *Caesar II* a été supprimée, c'est visiblement dans l'air du temps, votre armée est composée uniquement de professionnels !

A quoi sert cette armée ? Il peut exister dans certaines provinces, voire même dans le voisinage immédiat d'une nouvelle colonie, des indigènes mal intentionnés et qui en veulent à vos biens et à l'intégrité physique de vos administrés... Il s'agit donc de défendre votre ville des invasions barbares et des pillards de tous poils.

Tous cet enchevêtrement de choix possibles et le nombre infiniment grand des paramètres à gérer rendent la progression du jeu difficile à suivre. Heureusement, une série d'aide à la décision et des conseillers avisés vous indiquent quel paramètre corriger pour progresser. Toute la difficulté sera pour vous de hiérarchiser les demandes.

Ces investissements « intelligents » alliés à une gestion rigoureuse vous permettront bientôt d'atteindre vos objectifs et il vous sera permis de fonder votre seconde ville dans l'empire, sur lequel vous étendrez ainsi votre contrôle. Au fil des promotions, vous en contrôlerez bientôt la majorité et vous pourrez alors vous faire élire César ! CQFD !

RELOOKAGE COMPLET

Au lancement de cette version 3, le joueur de *Caesar II* n'est pas dépaysé : l'écran est toujours partagé en deux fenêtres, avec une vue en perspective de la cité à gauche et un tableau de commande à droite. Première amélioration, ce tableau peut maintenant s'effacer sur la droite et laisse la ville sur un quasi-plein écran. Cette option se justifie d'autant plus que le visuel du jeu s'est grandement amélioré : la présentation est somptueuse, et le décorum très réussi relègue, c'est le cas de le dire, *Caesar II* aux rayons des antiquités !

Les graphismes sont beaucoup plus soignés, quoique parfois moins lisibles. Les animations ont également gagné en finesse, tout un petit monde évolue sous vos yeux : les soldats s'entraînent dans les casernes, les enfants sortent en courant de l'école, les ouvriers tirent leur charrettes de produits vers les entrepôts. L'inconvénient de cette escalade de détail est évidemment un besoin accru en puissance de calcul. Les trois modes vidéo disponibles (taille de l'écran) seront à ajuster en fonction de la puissance de votre machine.

Les bandes sons sont plaisantes, vous pouvez ainsi questionner les habitants de votre ville pour obtenir de précieuses indications : pourquoi celui-ci quitte son logement, comment marche les affaires d'un autre ou comment ressent-on la criminalité. Quelques petits films ponctuent les événements importants de la vie de la cité : envoyé de César, festival, etc. Encore une fois, l'environnement est très agréable, le rendu exceptionnel, on est réellement plongé dans l'ambiance d'une cité romaine comme on se l'imagine... dans Astérix, car l'ensemble reste dans un certain flou historique !

Ci-dessus à gauche. **Les personnages qui peuplent votre cité ont maintenant un rôle bien plus grand, car ce sont eux qui « effectuent » l'effet auparavant associé aux bâtiments. L'agencement d'une ville doit maintenant être pensé de façon encore plus précise, en intégrant les parcours que vont réaliser ces citoyens romains.**

Ci-dessus. ***Caesar III* propose également d'installer des villes à proximité d'oasis, dans le désert, mais le choix de cartes est relativement faible, et ne repose pas sur des cités ou des emplacements historiques.**

UN SYSTÈME DE JEU REMANIÉ

La modification la plus visible de la version II à la III porte sur la gestion des régions. Si l'accès au tableau « province » existe toujours, son rôle a nettement diminué. Ce tableau n'a plus qu'une valeur indicative, plus rien ne s'y déroule et vous n'y avez plus aucune action (sauf celle d'ouvrir et de gérer les routes commerciales).

Ci-contre. **Sacrilège ! Une horde d'éléphants, probablement menée par le terrible Hannibal, saccage une ville romaine et massacre ses habitants. Tous les combats s'effectuent maintenant en temps réel directement dans l'écran de ville. Malheur à votre cité si elle ne possède pas de murailles ou de légions en armes...**



Ci-contre **A l'abri des murailles, ces légionnaires effectuent de l'ordre serré sur le terre-plein d'une caserne. La barre d'outils à droite peut être masquée entièrement pour laisser apparaître la ville dans toute sa splendeur !**

Dans Caesar II, tout le commerce extérieur et les affaires militaires de votre cité étaient gérés au niveau de la province. On y créait des comptoirs, des ports, on y installait les légions. Il était possible de tracer des routes, de partir en campagne et d'aller à la rencontre de l'armée ennemie sur un champ de bataille. Le système était celui de la ville, l'argent y était investi de la même manière à une échelle « macroscopique ».

Dans un souci de simplicité, tout ceci a disparu dans *Caesar III*. Il n'est maintenant plus nécessaire de jongler entre les deux tableaux, tout est géré au niveau de la ville où l'on bâtit maintenant directement les ports, les casernes, les comptoirs, etc. Cette disposition, qui simplifie grandement le jeu, rend la ville encore plus variée et introduit de nouveaux bâtiments. On regrettera toutefois que cette simplification se fasse au détriment du réalisme, notamment au niveau de la gestion des combats (voir plus loin).

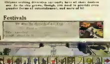
Le jeu se déroule toujours suivant votre progression, de ville en ville de taille croissante. Votre promotion dépend du dépassement de valeurs « objectifs » données à des paramètres qui mesurent l'avancement de chaque cité. Quatre paramètres ou indices de base existent toujours. Dans *Caesar II*, il s'agissait des indices d'empire, de paix, de prospérité et de culture. On retrouve dans *Caesar III* les trois derniers indices. De fait, en raison de la disparition des provinces, l'ancien indice d'empire a été remplacé par un indice de faveur. Fondamentalement, donc, il n'y a pas d'évolution marquante sur le cœur du programme.

L'indice de faveur mesure votre popularité auprès de l'empereur. Répondez à ses demandes (il s'agit en général de fournir des produits de votre province) et soyez raisonnables quant à votre salaire, votre cote de faveur montera. Toutefois, dans *Caesar II*, l'indice d'empire était facilement gérable, il suffisait d'investir dans les infrastructures de votre province. Ici, ce paramètre est moins contrôlable puisqu'il dépend pour partie des demandes de l'empereur. Il échappe donc à votre contrôle et il n'est pas rare de devoir attendre que cet indice atteigne son seuil sans pouvoir y faire grand chose alors que les trois autres indices sont largement atteints.

Parallèlement à ces quatre indices de victoire qui changent peu de la version précédente, on retrouve également les différents bâtiments classés dans les mêmes catégories : maisons, éducation, adduction d'eau, loisirs, économie, etc. Pas de différence marquante avec *Caesar II* sur ce point. Mais les changements sont plus subtils et touchent chacune des constructions. Non seulement l'efficacité des équipements a été revue (il s'agit en fait de leur rayon d'influence) mais également, de nouveaux types de bâtiments apparaissent, tandis que d'autres disparaissent.

Par exemple, cinq dieux sont maintenant représentés et chacun doit avoir son temple et, nouveauté dans la nouveauté, avoir son festival dédié. Si vous négligez Mars par exemple, vos légions pourront subitement déserter, Vénus peut faire abattre la peste sur la ville alors que Neptune, on l'aura deviné, peut couler les flottes transportant vos marchandises. A vous donc de choisir votre dieu, en fonction de vos activités : à quoi bon construire un temple dédié à Neptune quand on n'a pas de port ?

Mais en réalité, la modification la plus significative du système de jeu est l'abandon du rayon d'action des bâtiments au profit d'un système de patrouilles des unités générées par ces bâtiments. En fait, les petits citoyens qui peuplent maintenant votre cité en plus grand nombre (ingénieurs, gardes, prêtres, etc.) effectuent des parcours à partir de leur bâtiment d'origine, selon un circuit dépendant du réseau routier. L'effet auparavant associé à un bâtiment est maintenant dépendant du passage de ces personnages dans la ville : exemple simple, un garde réduit les risques de feu et la criminalité pendant sa « ronde » pour chaque maison devant laquelle il passe. Cette nouvelle notion change évidemment grandement les règles de planification urbaine à appliquer dans *Caesar III* : il faut maintenant construire ses villes en pensant avant tout aux routes, pour obliger les personnages à faire des tournées les plus productives possibles ! Seules les structures liées à l'eau conservent une aire d'effet.



Ci-contre **Le jeu comprend bien sûr d'abondants tableaux et compte-rendu sur l'état de la cité.**

DES BATAILLES SIMPLIFIÉES

Du fait de la suppression du tableau de province, les campagnes militaires n'existent plus, les formations sont donc simplifiées (plus de tortue !). Il est maintenant impossible de partir coloniser les villes provinciales, tous les affrontements se font désormais au niveau de votre ville de manière strictement défensive. Si le système devient à certains égards plus cohérent, cette simplification trop brutale enlève une partie de ce qui faisait le charme de *Caesar II* : la bataille rangée !

On assistait en effet avec plaisir à ces batailles, même si le mécanisme en était simple, et on appréciait le déroulement de ces affrontements, avec les différentes formations et la mise en œuvre des tactiques qui en résultait. Cela renforçait le côté historique du jeu, alors que maintenant les combats se font en temps réel sur la carte de la ville, exactement comme dans *Age of Empire*. C'est toutefois beaucoup plus simple à gérer !

Si les pillards ou les barbares ne sont pas bloqués en bord de carte par les légions ou par des murailles, ils se précipitent maintenant sur votre



Ci-dessus. **Un superbe cirque Maximus à l'ombre des temples.**

ville, détruisent les bâtiments les uns après les autres et exterminent votre populace qui tentent vainement de se défendre !

Autre point particulier de *Caesar III*, votre ville peut maintenant être implantée en territoire « sauvage ». Vos colons pourront rencontrer des bandes de loups, voire quelques indigènes féroces très attachés à leur terre et à leur indépendance et ce n'est pas avec des pierres qu'ils vous accueillent ! Ces deux éventualités peuvent rendre les débuts de partie difficiles : quelle tristesse de voir tous ces colons dévorés par des meutes de loups affamés, alors qu'il faut parfois attendre plusieurs mois avant de voir arriver sain et sauf un premier colon (ce qui est d'ailleurs assez pénible). C'est ainsi une difficulté majeure par rapport à *Caesar II*.

Les fabriques ont également évolué, vous disposez maintenant de carrières et d'exploitation de matières premières mais aussi d'ateliers de transformation. Ainsi il vous sera possible de produire du blé, des olives, des légumes, du bétail, du fer, de l'argile, du bois et du marbre, et vous pourrez les transformer en poterie, huile, meubles, armes, pour exportation ou usage interne.

On l'a vu, la population a besoin de produits alimentaires pour vivre. Il vous faudra donc en augmenter la production au fil de la croissance de la population mais également proposer différents types de nourriture pour évoluer « qualitativement ». Les échanges commerciaux avec les villes vous permettront de renflouer vos caisses rapidement : plus vous vendrez d'armes par exemple, plus vous empocherez d'argent. Là encore, le modèle du jeu est tel que le cours des produits à l'achat et à la vente est fixé par Rome : un bel exemple d'économie planifiée !

Les terrains sur lesquels vous devrez bâtir la cité sont enfin beaucoup plus variés : plateaux, déserts parsemés de palmiers, forêts, lacs, etc. Là où l'on pouvait planifier une ville carrée et répétitive, il faudra maintenant s'adapter à la géographie des lieux. Un petit regret : les cartes proposés ne présentent aucun lieu historique réel. On ne trouve toujours pas les sept collines de la Ville éternelle ou l'île de Lutèce. Une fois encore, *Caesar III* se situe dans un monde antique générique et non daté. À ce propos, soulignons une faute historique majeure : sur la carte générale, Byzance est représentée par l'église Sainte Sophie... et ses quatre minarets (c'est une mosquée depuis la conquête par les Ottomans en 1453). Ça fait toujours plaisir !

Avec *Caesar III*, Sierra nous offre une version nettement plus aboutie que la précédente, avec une simplification de la gestion de l'empire et plusieurs modifications du système de jeu. Le visuel est amélioré et certaines lourdeurs de *Caesar II* ont été supprimées, notamment les combats, mais la solution choisie (bataille en temps réel aux abords des villes) est loin d'être idéal, et surtout peu satisfaisante pour le gestionnaire ni pour le stratège.

Parmi les nouveautés, il faut maintenant mieux gérer ses relations avec l'empereur et soigner les dieux (offrandes, festivals, etc.). On peut regretter que les fins de parties, comme elles l'étaient déjà dans *Caesar II*, soient toujours aussi laborieuses, si ce n'est plus (il faut réunir quatre ou cinq paramètres avant d'avoir la promotion, avec beaucoup d'éléments aléatoires).

En conclusion, sans révolutionner la série des Caesar, cette nouvelle version se recentre sur l'essentiel : la bonne gestion de la ville. Mais au-delà des importantes améliorations graphiques, on aurait toutefois aimé un peu plus de fantaisie, des vraies innovations et une recherche plus audacieuse pour le système de jeu ! Reste que *Caesar III* procure le même plaisir que son prédécesseur, avec un rendu certainement meilleur ! ❐

CÉSAR À LA PLACE DE CÉSAR !

La nouvelle version de Caesar a fait l'objet d'appréciations diverses au sein de la rédaction. Si Éric Teng, comme il l'explique dans son article, a trouvé le jeu aussi bien, mais pas forcément mieux, que la précédente version, Laurent Xavier Lamory se montre totalement enthousiaste. Il nous explique pourquoi.

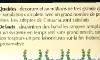
Les meilleures suites ne sont pas forcément celles apportant le plus d'innovations à l'idée originale, comme l'a largement prouvé *Civilization II* (encore lui) et à première vue, *Caesar III* semble suivre la même voie... romaine ! Plus que de changements, il faut parler ici d'améliorations... car s'il est vrai que *Caesar II* n'était pas parfait, sa suite comble les quelques lacunes que le joueur exigeant pouvait critiquer.

En premier lieu, la globalisation de l'échelle de jeu sur une carte unique donne une nouvelle ampleur à tous les paramètres intervenants dans l'administration de la cité et des terres environnantes. La défense de ses biens et la conquête de nouvelles zones est beaucoup moins mécanique qu'avant et évite les quelques incohérences de la version précédente (comme la construction d'un bout de mur afin de stopper une armée ennemie).

De la même manière, le commerce, qui intègre dans ses mécanismes l'achat, la vente, la production et la consommation des biens, ainsi que la gestion optimale des entrepôts (un peu à la manière de *Settlers II* ou de *Conquest of the New World*), oblige d'organiser efficacement les zones de production industrielles et commerciales, le tout fonctionnant le plus souvent en flux tendus.

L'urbanisation est elle aussi beaucoup moins systématique, car les différentes structures ne génèrent plus de « zone d'effet » mais sont totalement dépendantes pour leur efficacité du personnage que se déplace sur les routes et les rues de la carte. Cette simple modification donne beaucoup plus de liberté dans la construction des différents bâtiments mais augmente grandement la difficulté de couvrir l'ensemble des besoins de la cité.

Si l'on rajoute à tout cela une campagne où l'on se sent plus impliqué, des cartes avec des objectifs plus pointus, des Dieux à vénérer, des graphismes magnifiques, une ambiance sonore distrayante et une interface exemplaire, nous avons avec *Caesar III* une petite merveille qui devrait ravir tous ceux qui ont aimé son prédécesseur et tous les joueurs qui trouvent Sim-City trop limité. Ave César ! ❐



Qualités : décorum et animations de très grande qualité, simulation complète avec un grand nombre de paramètres. Les adeptes de Caesar seront satisfaits.

Défauts : disparition des batailles rangées remplacé par un système en temps réel sans grand intérêt, simulation toujours un peu laborieuses sur la fin, historiote approximative.

STEEL PANTHERS

L'APPUI AÉRIEN

COMME l'hélicoptère, l'avion est une révolution extraordinaire de l'art de la guerre au XXe siècle. Nous allons essayer de mieux comprendre son usage dans la série *Steel Panthers*, en examinant de près l'évolution technique des soixante dernières années.

Par Sylvain FERREIRA

A partir de l'année 1917, l'aviation commence à jouer un rôle à part entière dans le développement des combats. A la fin de la Grande Guerre, on distingue déjà quatre types de missions pour l'aviation : l'interception, l'appui au sol, le bombardement stratégique et la reconnaissance. A chaque type de missions correspond bien sûr des appareils de taille et d'armement différents.

Tout au long de l'entre-deux guerres les grandes nations industrielles vont se lancer dans une course technologique effrénée pour développer des appareils de plus en plus rapides, résistants et capables pour certains de soutenir l'avance des troupes au sol avec précision et efficacité, ou de porter la terreur sur les arrières de l'ennemi en bombardant les populations civiles et en détruisant les complexes industriels, et ce grâce à un rayon d'action de plus en plus grand.

Dans le domaine de l'appui au sol, l'apparition du concept de guerre-éclair va correspondre à l'émergence des célèbres bombardiers en piqué Stuka, puis à celle des Stormovik et Thunderbolt, à la fois bombardiers et chasseurs de chars, dotés d'un blindage conséquent pour se protéger des tirs antiaériens. Leur engagement massif sur le front de l'Est ou de l'Ouest constituera un tournant dans l'histoire de l'aviation d'appui. Leur digne héritier est aujourd'hui est sans conteste le monstrueux A-10 Thunderbolt II de l'US Air Force.

De la fin de la Seconde Guerre mondiale à la guerre des Six jours, l'aviation d'appui connaît un développement croissant, à la fois dans son nouveau rôle d'arme antichar mais également dans sa capacité à neutraliser l'infanterie à l'aide d'armes terrifiantes comme le napalm, testé dans le Pacifique pendant la Seconde Guerre mondiale et rendu célèbre pendant la guerre du Vietnam.

A partir de la guerre des Six jours, un nouvel élément va venir semer le trouble au-dessus du champ de batailles. L'apparition des premiers missiles antiaériens à courte et moyenne portée va diminuer en effet l'impact de l'appui tactique aérien. Mais à chaque innovation, il existe bien sûr une parade. Les ingénieurs vont rapidement mettre au point de nouveaux missiles : les HARM (High speed Anti-radiation Missile). Ce missile a pour particularité de se régler sur la fréquence de détection du radar des batteries antiaériennes si celle-ci est active. Dès que la batterie est repérée, le pilote peut tirer et, dans la majorité des cas, la cible est détruite. Cette innovation va aboutir à la création d'appareils spécifiques (tels le F4G de l'USAF) regroupés au sein d'unités spécialisées (les « Wild Weasels ») dans ce type d'attaque, préalable incontournable à tout autre type d'appui au sol.

Ci-dessus : **Le menu de choix des cible des appuis aériens. L'angle d'attaque de l'avion est indiqué par les flèches arborescentes en bas à droite. Résultat : une attaque de roquettes, suivie par un bombardement au napalm (voir en haut à droite).**



En fond
Vietnam, 1966 un A-1E Skyraider vient de larguer une bombe au phosphore sur un village.
(Droits reserves, merci a Gil Bourdeaux)

Ci-contre en haut
La même action avec le même appareil dans Steel Panthers, mais avec du napalm !

A l'heure actuelle, la menace la plus difficile à contourner pour les avions d'appui demeure les missiles à courte portée type Stinger Mistral ou Strela Difficilement detectable, ce type de plateforme, servie par deux ou trois fantassins seulement, n'est véritablement vulnérable que par le biais d'attaques venues du sol

QUE CHOISIR DANS STEEL PANTHERS ?

Il faut d'abord rappeler que dans *Steel Panthers I*. les avions ne peuvent effectuer qu'un seul passage pour toute la durée d'un scénario, a l'inverse de *Steel Panthers II* où les avions continuent de participer au combat tant qu'ils ne sont pas à cours de munitions canon ou endommagés Par ailleurs, dans le cadre de la serie des Steel, les chasseur-bombardiers et les avions d'attaque au sol sont les seuls utilises, nous ne nous interesserons donc qu'à eux.

En ce qui concerne la période s'étalant de la Seconde Guerre mondiale à la guerre des Six jours, vous devrez orienter votre choix sur d'une part, des avions capables de detruire les véhicules blindés (et en particulier les chars) et d'autre part de neutraliser les fantassins

Par exemple, au cours de la Seconde Guerre, si vous jouez les Allemands lors d'un scénario situe pendant la bataille de Koursk, un groupe de Focke Wulf 190, armés de canons de 20 mm et de bombes sera ideal contre les blindés légers et les fantassins Mais pour enrayer la charge des T-34, il vous faudra opter pour un groupe de Stuka JU 87G, avion équipe de deux canons de 37 antichars

A cours de la periode suivante (de la guerre des Six jours à nos jours), ce type de combinaison reste d'actualite, mais vous devrez y ajouter un groupe d'appareils dotes de missiles HARM afin de mettre en pieces les batteries de missiles antiaériens ennemies Remarquez que l'achat de ce groupe doit être le premier de vos achats d'avions, en effet, le programme suit **l'ordre de vos achats** pour determiner l'ordre de vos attaques aériennes Alors pour éviter de voir vos chasseur-bombardiers tombes comme des mouches, suivez scrupuleusement cette demarche

Une fois les batteries neutralisées, les autres avions pourront s'en donner a cœur joie sur les autres unites ennemies au sol

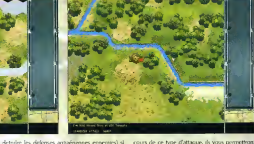
Enfin en matiere de choix, je vous conseille de consulter abondamment l'encyclopedie fournie avec le logiciel, afin de choisir les avions les mieux adaptés au type de mission et de terrain proposes dans un scenario Je vous mets en garde contre les avions bardés de bombes traditionnelles comme certains avions de fabrication soviétiques et qui gâchent souvent les 3/4 de leur precieuse cargaison sur des hexagones vides faute de parfait alignement des troupes ennemies

Par ailleurs, les avions de ces trente dernieres années sont équipés d une panoplie d'armes extrêmement meurtrieres pour les troupes au sol Nous avons evoqué le napalm, mais les roquettes ou les bombes à guidage laser ne doivent pas être oubliées Toutefois, l'arme recente la plus redoutable est sans aucun doute la bombe à fragmentation, capable à la fois de detruire les blindes et de tuer les fantassins sur une zone d'une huitaine



Ci-dessus **Stormovik ou A-10 Thunderbolt, voici deux véritables blindes volants extrêmement redoutables dans leur rôle d'attaque au sol.**





Ci-dessus **Attaque d'un F4G « Wild Weasel » de l'USAF armés de missiles HARM contre un véhicule de lutte-antiaériennes russe Tungska. La neutralisation des moyens sol-air de l'adversaire est impérative avant toute attaque au sol**

d'hexagones. Les avions sont généralement équipés de lot de deux ou quatre bombes à fragmentation ce qui leur permet de couvrir une zone très importante au cours d'un seul passage, inutile de vous décrire l'effet produit sur des regroupements importants.

DÉROULEMENT D'UNE ATTAQUE

Pour choisir de lancer une attaque aérienne, vous devez sélectionner le menu de bombardement ou apparaît également votre artillerie. Comme pour cette dernière, vous pouvez utiliser des hexagones pré-réglés pour augmenter la précision de vos attaques. Vous avez également à votre disposition une option de réglage de l'hexagone d'entrée et de sortie pour chaque appareil, ce qui vous indique le chemin qu'empruntera votre avion pendant son passage (cela vous permettra en autre d'attaquer les blindés de flanc ou par derrière mais également d'écourter votre temps de passage au-dessus de la carte une fois le bombardement effectué, diminuant ainsi le nombre d'attaques venues du sol).

Pour augmenter la précision du bombardement n'oubliez pas l'importance que représente la situation de votre observateur. Il est préférable qu'il voit la cible et qu'il ne soit pas démoralisé.

Dans le cas contraire, seule l'expérience du pilote rentre en ligne de compte pour déterminer si oui ou non il a repéré la cible que vous avez choisie. En cas d'échec du pilote, il peut s'attaquer à toute autre cible, y compris une unité amie. Il est donc préférable d'utiliser l'aviation à bonne distance de vos troupes lorsque tous les paramètres favorables ne sont pas réunis.

Nous l'avons dit, il est obligatoire de commencer par les attaques SEAD (Strike support suppression of enemy air defenses - attaque de soutien pour détruire les défenses antiaériennes ennemies) si vous soupçonnez votre adversaire de posséder SAM et autres surprises du même goût. Ensuite, vos Su-24 ou A-10 pourront commencer leur ronde infernale au-dessus du champ de bataille. Mais étant donné le nombre limité de munitions embarquées par la majorité des avions, ne les utilisez pas à tort et à travers. Attendez d'abord d'avoir repéré les principales concentrations et axes d'attaques ennemies (en particulier pour les avions équipés de bombes à fragmentation), et d'avoir également repéré et traité le plus grand nombre de lanceurs type Stinger. Assurez-vous enfin qu'un de vos observateurs possède une ligne de vue pour mettre toutes les chances de votre côté.

Une fois que vos avions ont utilisé toutes leurs bombes, roquettes, ou napalm, ils ont encore suffisamment de munitions canons pour faire des interdictions contre les fantassins. De plus, au cours de ce type d'attaque, ils vous permettront de repérer les unités qui se trouvent en dehors de votre champ de vision et ainsi de mieux appréhender les mouvements et l'état des forces de votre adversaire.

Comme l'hélicoptère, l'avion est un atout majeur au-dessus du champ de bataille, mais il ne peut vraiment exprimer sa supériorité que si les dangers qu'il encourt ne sont pas très élevés. Une fois de plus la perte d'un seul appareil même en cas de succès peut vous coûter la victoire décisive si importante dans nombre de scénarios de campagne.

Bien sûr, le niveau de défense antiaérienne de l'ennemi varie en fonction des nationalités, vous n'aurez certainement pas besoin de lancer d'attaques anti-missiles si vous jouez contre des nations mineures telles que l'Afghanistan ou le tout jeune Etat palestinien ! ❐



Ci-contre **Impressionnant bombardement de bombes à fragmentation sur une colonne de blindés soviétiques. On peut imaginer l'effet de telles attaques sur des unités non blindées, en Afghanistan ou en Irak par exemple...**



ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :
37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS
M° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE
OUVERT DE 9H A 19H
Tél : 01 43 14 04 49
11 RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS
M° 4 SEPTEMBRE, BOURSE OU OPERA
OUVERT DE 10H A 19H - PARKING A PROXIMITE !
Tél : 01 42 92 05 30
NOUVEAU
THE OPERATIONAL ART OF WAR
499 Frs 399 Frs
EXCLU CYBERVISION
LE JEU DE L'ANNÉE 1998 !
NOUVEAU
FIELDS OF FIRE
399 Frs
EXCLU
1459 Frs 549 Frs
CONTIENT :
STEEL PANTHERS 1 +
STEEL PANTHERS 2 +
STEEL PANTHERS 3 +
MEGAPACK STEEL PANTHERS : 11 JEUX AU TOTAL !!!
SUPER
199 Frs
HARPOON 2 DELUXE VO
NOUVEAU
399 Frs
PEOPLE'S GENERAL VO
NOUVEAU
429 Frs
WESTERN FRONT VO
129 Frs
STEEL PANTHERS 1 VO
329 Frs
STEEL PANTHERS 2 VO
399 Frs
STEEL PANTHERS 3 VO
BUDGET
99 Frs
BATAILLE DU PACIFIQUE VF
399 Frs
PACK BATTLEGROUND COLLECTION 1 (4 JEUX) Napoleon in Russia, Prelude to Waterloo, Waterloo et Age of Sail
NOUVEAU
PACK GREAT CIVIL WAR
Contient :
- The Blue & The Gray ;
- Civil War General Robert E. Lee ;
- Civil War Generals 2 Grant, Lee, Sherman.
499 Frs
VENTE PAR CORRESPONDANCE
01 43 14 04 49
3615 CYBERVISION
Web : www.cybervision-info.com
3615 WARGAMES
Commandez toutes nos références 24H / 24
DELAIS DE LIVRAISON 48 H
ENCAISSEMENT A L'EXPEDITION
CADEAU !
499 Frs
PACK BATTLEGROUND COLLECTION 2 (4 JEUX) Gettysburg, Bull Run, Antietam et Shiloh
NOUVEAU
329 Frs
Commandos VF
499 Frs
Soldiers at War VO
469 Frs
349 Frs
EAST FRONT + EXPANSION PACK (extension East Front) VF
BUDGET
99 Frs
SILENT HUNTER BUDGET VF
un logiciel offert !
399 Frs
Close Combat 2 VF PC (Mac : 449 F VO)
399 Frs
Les Grandes Batailles de Cesar VF
399 Frs
Les Grandes Batailles d'Alexandre VF
SHILOH VF
CIVIL WAR VO
Waterloo VF
Antietam VF
Over the Reich PC/MAC
Allied General MAC
Men of War VF
Close Combat MAC VO
Panzer General 2 VF/VO
BON DE COMMANDE À RETOURNER À CYBERVISION - 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
NOM
Prénom
Adresse
Code postal
Ville
Je règle par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○ Signature
Date
CYBER STRATEGIES
PRODUIT
PRIX
1 CD acheté = CLASH OF STEEL offert
CADEAU !
FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL
30 Frs
ENVOI COLISSIMO (en 48h chez vous)
60 Frs
TOTAL



À CÔTÉ des *Steel Panthers* et outres *Panzer General*, il existe un marché de jeux d'histoire informatique plus « confidentiels ». Souvent très détaillés, parfois difficiles à manipuler et ne bénéficiant que rarement des derniers raffinements graphiques, ces produits sont surtout très mal distribués en France et jamais traduits. *Tacops*, qui vient d'être republié sur PC par Avalon Hill, est l'un des produits les plus aboutis de ce micro-marché.

Par Arnaud BOUIS



TACOPS

UN VRAI SIMULATEUR DE COMBAT TACTIQUE

En titre **Task Force Arsenault, un gros scénario : les OPFOR attaquent l'aérodrome. Cette carte est de grande taille et montre bien les différents types de terrain (le terrain vert est plus élevé). Les icônes des unités peuvent heureusement être agrandies.**

En vignette **La page d'ouverture du jeu. A l'image de ces Marines qui « kriegspiel » sur bac à sable, vous entrez à l'école de tactique.**

Tacops est une simulation tactique du combat moderne à l'échelle du char/groupe de combat (comme *Steel Panthers II*), entre unités américaines et unités « OPFOR » (Opposing Force, nom générique donné aux forces ennemies dans les exercices d'entraînement des forces armées américaines), c'est-à-dire de type soviétique, dans les années 1990-2000.

Conçu par le Major H. Holdridge (nom prédestiné, il signifie littéralement « tenir la crête » !) depuis déjà une dizaine d'années et publié par Arsenal Publishing (un petit éditeur), *Tacops* n'était à l'origine disponible que sur Macintosh, ce qui réduisait encore son public potentiel. Heureusement, depuis deux ans il existe également pour Windows, et Avalon Hill — qui n'en finit plus de mourir... — vient de le republier dans sa version Classic pour $19,95. Ce CD-ROM comporte à la fois la version Windows et la version Mac. Hélas il n'est ni traduit ni distribué en France. Pour se le procurer, il vous faudra le commander chez Avalon Hill ou auprès d'un distributeur américain (sur internet par exemple), ou bien l'acheter dans un magasin faisant de l'importation directe.

AU CŒUR DU COMBAT MODERNE

Tacops vous met aux commandes d'une force allant de la compagnie à la brigade, contre un adversaire contrôlé par l'intelligence artificielle ou un autre humain (on peut jouer par e-mail avec mot de passe, par réseau ou en « chaise tournante »). En mode solitaire, vous ne pouvez jouer que les forces de l'USMC (US Marine Corps), mais à deux, l'un des joueurs dirigera les OPFOR.

Après avoir choisi l'un des 43 scénarios proposés et les options (nombreuses) de réalisme, un briefing vous décrit la situation et vous vous retrouvez à la tête d'une force proprement hi-tech : chars Abrams, T-72M, BMP-3, hélicoptères Apache, SAM, MLRS, etc. Le jeu propose environ 120 unités différentes pour les forces « amies » et environ 65 pour l'OPFOR. Afin de faire jeu égal qualitativement, les forces OPFOR disposent de matériel très moderne ou « amélioré », comme le T-80U ou les derniers missiles antichars russes. N'espérez pas massacrer des T-55 avec vos Abrams, vous en serez pour vos frais.

Les scénarios durent entre 20 et 240 tours (d'une minute chacun), et les objectifs sont très variés. Les cartes sont toutes dessinées à la main, et sans hexagones. Comme dans *Close Combat 2*, les éléments de terrain sont définis par les pixels de leur dessin. Les types de terrain ne sont pas en grand nombre : bois épais et léger, terrain accidenté, seulement deux niveaux de terrain, route, villages et ville. L'inconvénient de l'absence d'une « grille » est une certaine ambiguïté dans la localisation des unités : puisque l'icône d'une unité est un carré et non un point, on ne sait pas toujours où est son centre, et si elle bénéficie de la protection d'une lisière de bois ou est juste en dehors. Ceci est aussi embêtant pour les lignes de vue (votre unité voit vers l'extérieur si elle est en lisière de bois/ville, mais elle ne voit rien si elle est trop à l'intérieur). Une fonction permettant de visualiser la ligne de vue (LOS) d'une unité diminue un peu ce problème.

Les unités sont des véhicules, infanterie et hélicoptères individuels, mais on peut les regrouper en pelotons (c'est le cas général) afin de les manier plus facilement. Les unités sont représentées par des symboles OTAN ou par des profils (configurable selon vos goûts), en vert et rouge.

RÉSOLUTION EN TEMPS RÉEL

Chaque tour, les deux joueurs ont une phase d'ordre simultanée. Cliquer sur une unité sur la

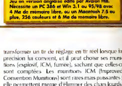
Ci-contre **Cette fenêtre permet de donner tous les ordres aux unités. Tout se fait à la souris. En haut à gauche, les cinq boutons gris permettent de donner tous les ordres de mouvement. Les autres sont moins utilisés. Les ordres sont mémorisées dans une « queue » puis exécutés simultanément.**










Jeu en version anglaise édité par Avalon Hill. Nécessite un PC 386 et Win 3.1 ou 95/98 avec 4 Mo de mémoire libre, ou un Macintosh 7.5 ou plus, 256 couleurs et 6 Mo de mémoire libre.

Ci-dessus. **Briefing initial d'un scénario l'objectif est ici de nettoyer une zone à l'est d'une ville. Il vaut mieux comprendre l'anglais, car le jeu n'est pas traduit.**

carte fait apparaître une petite fenêtre contenant des icônes. Ces icônes permettent de donner les ordres de mouvement, de chargement et de déchargement des troupes. Il n'y a aucun ordre de tir à donner puisque le programme gère cela tout seul (vous êtes un commandant de bataillon, pas un chef de char), ce qui accélère beaucoup le jeu. On peut toutefois donner des consignes du type « n'ouvrir le feu qu'à 500 m et par priorité sur des chars ». Une fois la phase d'ordres finie, vous n'avez pas plus de contrôle sur les unités qu'un commandant de bataillon n'en a dans la réalité.

Pour donner un ordre de mouvement, on désigne un certain nombre de points de cheminement sur la carte. L'unité se dirigera tour à tour vers ces points, plus ou moins rapidement suivant le terrain.

L'orientation des unités est prise en compte (pour les tirs), et le jeu intègre le concept de « défilade » : les unités qui en reçoivent l'ordre peuvent passer du temps à chercher une protection derrière les replis de terrain, ce qui leur donne un bonus défensif. Certains scénarios vous donnent également des fortifications, ou des mines. Enfin, on appelle également les frappes d'artillerie ou d'aviation (F-16, Su 27) pendant la phase d'ordres.

Puis, une fois tous les ordres donnés, on clique sur « résoudre les combats » et tous les mouvements et combats se font automatiquement et simultanément. Le programme choisit lui-même ses cibles (sauf consignes). Chaque tour est divisé en quatre incréments : chaque chaque unité effectue un quart de son mouvement, puis les tirs et les tentatives de repérages sont résolus. Les unités peuvent être individuellement détruites ou endommagées, ou être « clouées au sol » (suppressed). Les unités touchées peuvent s'arrêter ou lancer de la fumée, suivant leurs consignes et leur état.

Le blindage et les caractéristiques techniques de chaque véhicule et arme sont très bien pris en compte, et sont facilement visualisables pendant le jeu. La portée, le type de munition, la protection sont détaillés pour chaque système. On regrettera en revanche l'absence de prise en compte du facteur humain : toutes les troupes sont égales et n'ont pas de score d'entraînement ni de moral. Enfin, pour une fois les Marines ne sont pas des clones de superman.

Le programme gère également l'artillerie de façon très réaliste et pourtant simple. Avoir un observateur augmente beaucoup la précision du tir (entre 0 et 5), qui augmente à chaque tour passé à faire du tir de réglage. Le joueur peut choisir de transformer un tir de réglage en tir réel lorsque la précision lui convient, et il peut choisir ses munitions (explosif, ICM, fumée), sachant que celles-ci sont comptées. Les munitions ICM (Improved Convention Munitions) sont rares mais puissantes ; elle permettent même d'éliminer des chars lourds. Attention aux empilements ! L'aviation intervient de façon encore plus simple : on l'appelle sur un objectif et elle se charge toute seule, avec plus ou moins de ponctualité, de faire le reste.

Chaque joueur peut recevoir en cours de partie des renforts en munitions, ou une frappe aérienne supplémentaire, de façon aléatoire.

On peut enchaîner plusieurs phases de résolution puisqu'on donne généralement des ordres pour plusieurs tours, ou alors on peut profiter de nouvelles phases d'ordre pour les modifier.

L'INSTINCT TACTIQUE

Les combats sont très mortels et les erreurs de tactique sont souvent immédiatement sanctionnées (en effet, les missiles et canons modernes ratent rarement). Ceci fait de *Tacops* une excellente école de tactique, où l'on sent instinctivement en jouant que la chance joue un rôle assez faible. Une école de tactique, tel a toujours été le but de *Tacops*, qui n'est devenu un jeu commercial qu'après avoir été conçu comme une simulation réaliste avant tout.

Une forme originale de jeu à plusieurs s'est ainsi développée : le « CPX » (Command Post Exercise). Un CPX est une partie de *Tacops* avec un arbitre et où le brouillard de la guerre devient très important : les joueurs se réunissent sur internet (notamment par IRC ou par e-mail) et se divisent en deux équipes. Ils n'ont même pas besoin de posséder le jeu. L'arbitre expose la situation à chaque joueur et entre leurs ordres dans le jeu, joue un tour, puis leur expose la nouvelle situation. Cette forme de

LA VENTE D'AVALON HILL

Nous profitons de cet article sur *Tacops Classic*, édité sous le label d'Avalon Hill, pour vous donner les dernières nouvelles du rachat de cette société par Hasbro.

La vente a donc bien réalisée cet été pour la somme de six millions de dollars. En situation financière difficile depuis plusieurs années, Avalon Hill cherchait activement depuis deux ans un partenariat financier avec une importante société de distribution, partenariat qui ne s'est jamais concrétisé. Les raisons des déboires du premier éditeur de jeu d'histoire au monde sont multiples.

Tout d'abord, les ennuis ont semble-t-il commencé avec la perte d'un contrat de distribution avec la chaîne de grands magasins de jouets Toys 'R' Us, ce qui a privé Avalon de l'une de ses principales sources de revenus. Ensuite, les mauvais choix de développement en matière de jeux informatiques ont coûté excessivement chers à l'entreprise. Enfin, Monarch Avalon, société d'imprimerie qui possède Avalon Hill, a préféré investir dans un magazine pour adolescentes, *Girl's Life*, que dans sa filiale de jeux sur cartes.

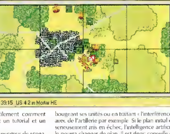
Le coup de grâce est venu avec le procès sur les droits du jeu *Civilization*, un procès remporté par Microprose grâce aux rachats des droits du jeu d'origine, et qui a coûté 500 000 dollars à AH... La famille Dott, propriétaire d'Avalon et de Monarch Avalon, a donc vendu une société en piteux état financier, mais riche d'un savoir-faire et d'un catalogue de jeux inestimables. La cession s'est faite apparemment sans grande considération pour les employés d'Avalon Hill. Une bien triste fin.

Cette vente a d'ailleurs causé un sérieux traumatisme dans les milieux du jeu aux États-Unis, comme l'atteste les éditoriaux des grands magazines de jeux PC américains. L'héritage ludique d'Avalon Hill est immense, car rappelons que cette entreprise a tout inventé en matière de jeux de stratégie, des hexagones aux tables de résolution de combat. Tous les concepts issus du jeu d'histoire sur carte et que l'on retrouve maintenant dans nos jeux informatiques préférés sont certes aujourd'hui acquis et bien intégrés mais, même si le rôle de pionnier d'Avalon Hill était destiné à se terminer un jour, la disparition d'une telle source d'inspirations laissera indubitablement un vide.

Aujourd'hui, l'objectif de Hasbro est très certainement de reprendre la distribution des grands jeux de société historiques d'Avalon Hill, comme *Diplomacy* ou *History of the World*, en améliorant leur présentation, avec par exemple des figurines en plastique, ou en les adaptant à l'informatique. Et concernant les jeux d'histoire classiques de la marque, il faut tout de même garder espoir. Il serait stupide de la part de Hasbro de ne pas poursuivre, même à fond perdu ou sans grande rentabilité, l'édition des jeux qui ont fait la réputation d'Avalon. Lors d'un entretien accordé à l'équipe de The Gamer's Net (nouveau site de The Wargamer), les responsables de Hasbro, épaulés par des anciens d'Avalon Hill, ont en tout cas indiqué leur souhait de poursuivre l'édition d'**ASL** ! A ce propos, le site internet d'AH n'existe plus, on se retrouve directement sur le site de Hasbro, avec Mr. Patate et les jouets Star Wars... C'est sûr, ça fait froid dans le dos !

Toutefois, ce rachat peut redonner de l'air à une société qui était en crise et lui permettre de continuer à faire paraître, même si c'est de façon moins régulière, de grands jeux de stratégie historique dans un contexte plus serein. C'est en tout cas le vœux que nous formons... ❐





Ci-dessus **Team Cahoon : les forces « vertes » doivent nettoyer un bois truffé d'OPFOR. L'infanterie verte s'est approchée tres prudemment en lisiere du village, pendant que les chars (en haut a gauche) sont tenus en respect la reconnaissance vient de se faire « moucher » !**

A droite **Après des frappes de F-16, les redoutables munitions d'artillerie ICM se dechaînent sur « OPFOR », qui a eu tort de se révéler. Les verts donnent l'assaut, et quelques-uns de leurs chars brulent, detruits par des missiles antichars.**

jeu d'histoire peut en fait être pratiquee avec n'importe quel jeu mais elle est bien adaptee a *Tacops Classic* qui integre une serie de fonctions CPX permettant a l'arbitre d'ajouter des renforts, de modifier le scenario en cours, etc. On trouve sur internet de passionnants — si on aime ça tout de même ! — recits de parties CPX.

Comme on peut s'en douter à voir nos saisies d'écran, les graphismes et les sons dans Tacops sont très inferieurs a ceux que l'on trouve dans les jeux récents. Ils ne sont cependant pas desagreables, loin de là (ce ne sont pas d'horribles bips énervants, et les effets des frappes d'artillerie sont même assez jolis). Le Major Holdrige a voulu que son jeu tourne rapidement avant tout. En effet on peut jouer a Tacops sur un « vieux » 386 avec Windows 3.1. Une partie est generalement tres rapide par rapport aux autres jeux de ce genre, une ou deux heures pour un scénario de 50 tours trois heures pour un gros scenario. Environ le double pour une partie CPX, selon les habitués.

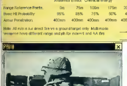
Si les graphismes sont pauvres, la documentation en ligne est un modèle du genre (heureusement puisque la version « Classic » ne vient avec aucun manuel papier...), et pourvu que l'on comprenne l'anglais, explique facilement comment jouer. On trouvera egalement un tutorial et un guide des scénarios sur le CD.

Petit defaut, il n'y a pas de generateur de scenarios aleatoires. *Tacops Classic* propose 43 scenarios, plus des variantes. On ne peut pas veritablement editer les scenario, ni les cartes (sauf si l'on se procure quelques utilitaires sur internet...). On peut seulement ajouter ou retrancher des unites aux scénarios existants et sauvegarder la partie, ce qui cree un « nouveau scénario ». On regrettera également que le jeu ne permette de commander que des forces de l'USMC (en fait on peut aussi « transformer » les unités de l'USMC en unites canadiennes, australiennes ou néo-zelandaises avec une option du jeu, et certains scenarios incluent des unites de l'US Army). Quel grand jeu *Tacops* aurait eté si, comme *Steel Panthers*, il permettait de simuler tous les conflits !

Mais tout ceci est le prix a payer pour la philosophie du jeu et le type de l'intelligence artificielle, car celle-ci n'est pas « generique » comme dans la plupart des jeux. Dans chaque scénario, l'OPFOR a plusieurs « ouvertures » possibles et plusieurs strategies — certains scenarios en ont plus d'une douzaine. Son plan tactique, l'agressivité, et parfois sa competence, sont choisis aleatoirement au debut du scenario. Son placement initial et ses routes d'approche peuvent varier. Il peut faire une attaque frontale « brutale » ou essayer de vous envelopper. En defense, peut vous contre-attaquer ou non. Il peut être sage ou idiot. L'IA executera le plan qu'elle a choisi jusqu'a ce que l'adversaire (vous) interfere sur son execution. Elle reagit alors localement avec une intelligence « tactique », en bougeant ses unités ou en traitant « l'interference » avec de l'artillerie par exemple. Si le plan initial est serieusement mis en échec, l'intelligence artificielle pourra changer de plan. Il est donc conseille de jouer un scenario plus d'une fois. L'intelligence artificielle n'a pas été programmee pour toujours apporter la solution ideale, mais pour fournir une incertitude réaliste.

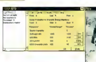
Officier de l'USMC à la retraite et joueur d'histoire depuis 1973, I.L. Holdridge concevait depuis longtemps des simulations pour son plaisir, et c'est de son souci de réalisme qu'herite *Tacops*. C'est egalement un jeu remarquablement exempt de bugs, un jeu « finalise » comme on aimerait en voir plus souvent. En trois mois de jeu, je n'ai vu qu'un seul bug. Il est vrai que cela fait dix ans que l'auteur perfectionne son jeu comme un orfevre, avec la passion et le souci de la qualite qu'on lui reconnaît. A ce point qu'un vrai groupe de fans existe autour de ce jeu, mais aussi un journal électronique, la « Tacops Gazette ». Le soutien apporte au logiciel a éte remarquable, a la fois dans la Gazette et sur internet. Holdrige discute avec les joueurs de tout, de la tactique aux corrections a apporter au jeu. La version *Classic* devrait cependant être la dernière, en attendant *Tacops 98* et *Panzer East*, en cours de developpement.

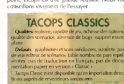
Nous nous plaignons souvent de voir des jeux a moitié finis, qui accordent plus de place aux graphismes qu'au realisme. Eh bien, *Tacops* est tout l'inverse. Si les graphismes sont mediocres, le niveau de détail reflète l'experience militaire de l'auteur et sa comprehension de ce qui est important et de ce qui ne l'est pas dans de type de simulations. *Tacops Classic* est d'ailleurs produit sous license par l'USMC et par l'armée néo-zelandaise pour l'entraînement des troupes ! I.L. Holdridge a voulu faire un jeu ou le joueur puisse se consacrer à la tactique, et pas aux mécanismes du jeu. Sur ce point, *Tacops* est une grande réussite. Nous vous conseillons vivement de l'essayer. ❐



Ci-contre **La fenêtre d'information decrivant l'arme antichar d'un groupe de combat, un AT-4. La portee et la pénétration sont clairement indiquees : le jeu va à l'essentiel. *Tacops* prouve que « réalisme tres poussé » ne rime pas forcement avec « noyade sous les chiffres ».**

Ci-dessous **Fenêtre d'information sur une groupe d'infanterie americaine. Toutes les informations utiles y sont affichées. Comme *Steel Panthers*, *Tacops* contient une petite encyclopédie des unités.**





TACOPS CLASSICS

Qualites: realisme, rapidite de jeu, richesse des options, qualite des scenarios, absence de bugs, support exemplaire.

Defauts : graphismes et sons médiocres, austerite, pas de vrai editeur de scénarios, faible nombre de pays représentes, pas de traduction en français, pas de documentation papier en version « Classic ».

Tacops Classic n'est disponible qu'en importation directe ou auprès de revendeurs américains.

N ATTENDANT *Age of Kings*, sur le Moyen Age, Microsoft nous propose *Rise of Rome*, une extension bien fournie pour *Age of Empires* sur le thème de l'émergence de la puissance romaine en Méditerranée.

Par Jean-Cyrille WAAG

Dans la famille des jeux de stratégie en temps réel, *Age of Empires* est devenu un classique en se taillant un « empire » au moins égal à celui de *Warcraft II*. Fort de ce succès, Microsoft et Ensemble Studios nous proposent aujourd'hui une extension chargée de faire patienter les joueurs (et d'occuper le terrain des fêtes de Noël) en attendant la sortie du nouvel opus *Age of Kings*. Toutefois ne boudons pas notre plaisir car ***Rise of Rome*** apporte un lot impressionnant d'améliorations et de nouveautés : nouvelles civilisations, unités, technologies et campagnes.

En titre. **Une superbe cité hellénique au milieu d'un oasis. Les villes d'*Age of Empires* sont presque aussi belles que celles de *Caesar III* !**



AGE OF EMPIRES : RISE OF ROME

La philosophie du produit s'exprime par le biais de l'icône placée sur le bureau de Windows : le casque est toujours le même mais le cimier est passé du rouge au bleu. Ce que l'on peut traduire en « semblable et différent ».

Semblable dans l'interface ou dans la fenêtre de jeu dont les qualités graphiques sont toujours aussi remarquables, tout comme les animations ou les sons des différentes unités qui restent aussi attrayants que par le passé. *Rise of Rome* ne dépayse pas le joueur qui retrouvera facilement ses habitudes de jeu. Différent car les concepteurs ont tenu compte des nombreuses remarques concernant les lacunes du jeu, notamment dans la gestion des unités, exprimées à l'époque de la sortie d'*Age of Empires*. D'où l'apparition de nouvelles options qui améliorent grandement l'agrément du jeu. L'intelligence artificielle fait également peau neuve et ne sera plus aussi facile à battre qu'auparavant.

LES NOUVELLES OPTIONS

Ces innovations simplifient agréablement la gestion des différents paramètres de production et de leurs acteurs en déchargeant le despote que vous êtes des tâches subalternes. Ainsi la possibilité de fabriquer des unités à la chaîne dans les différents bâtiments évite de devoir revenir à chaque fois au bâtiment en question. De même, un son vous prévient lorsque la technologie en cours de développement est atteinte ou bien lorsqu'une ferme est vide. Les signaux sonores sont maintenant associés à la touche « Home » du clavier (ou à la roulette centrale de la souris) qui vous emmène immédiatement sur les lieux ou sur l'action source du son, ce qui évite de perdre trop de temps à localiser le danger. Enfin, la constitution des groupes de combat ou de travail à l'aide de la touche « Control » est facilitée par le fait qu'un double clic sur une unité sélectionne toutes les unités du même type.

LES NOUVELLES CIVILISATIONS

En mode solo, cette extension propose quatre campagnes (soit un total de 19 scénarios) retraçant l'histoire de l'empire romain, de la fondation de Rome à l'invasion des Huns en passant par la conquête de l'Angleterre, l'affrontement entre César et Pompée ou bien les guerres puniques entre Romains et Carthaginois pour le contrôle et la domination du bassin méditerranéen.

La campagne des ennemis de Rome vous permettra d'incarner Vercingétorix à Alésia, de conduire les éléphants d'Hannibal à travers les Alpes pour envahir l'Italie ou bien de mener les hordes de chameliers de la reine Zénobie de Palmyre. Voici une présentation des caractéristiques de chaque nouvelle civilisation.

Ci-dessous. **La beauté des graphismes de *Rise of Rome* prend ici toute sa dimension dans cette vue de la merveille de Carthage d'où Salammbo contemple son empire...**

Win 98 NT 4.0 WIN 95

Rise of Rome est un CD-Rom d'extension en version française pour *Age of Empires*, edite par *Microsoft* Necessite le jeu de base. Configuration requise : Pentium 90 avec 16 Mo, lecteur CD 4x. Sous Windows 95, 98 ou NT 4.0



Malgre son etonnante qualite graphique et des unites strictement historiques, *Age of Empires* reste un jeu en temps reel, et non un jeu d'histoire... Les batailles sont donc totalement confuses, sans aucune notion de formations, de lignes de batailles ou de commandement.

A tout César, tout honneur : Rome

Cette civilisation s'avère puissante dès le depart. Le coût moindre des bâtiments permet d'affecter plus de villageois aux récoltes et de grandir plus rapidement L'exploitation des mines de pierre améliore la défense avec la creation de tours et d'unite de frondeurs

A l'âge de bronze, les Romains manquent quelque peu de puissance de feu, il faut donc améliorer les tours tant qu'elles servent encore La cavalerie et les chars sont également faibles face aux chameliers, les Romains sont également faibles face aux unités a deplacement rapide, ils doivent donc se battre sur leur terrain des frondeurs retranchés sur des hauteurs et soutenus par des tours viendront vite a bout des charges ennemies. Une autre tactique consiste a noyer l'ennemi sous des hordes de fantassins a epee En effet, leur coût minime avec l'option Logistique est un avantage car vous pouvez en produire aussi vite qu'ils meurent Sur mer, les Romains possèdent une flotte complete

A l'âge du fer, l'empire devient plus puissant Les prêtres ne peuvent etudier l'astrologie ou l'audela mais ils maîtrisent la medecine, le monothéisme et le martyre, ce qui les rend très utiles Toutefois, la force principale appartient aux légions améliorées, accompagnees de materiel de siege (centurions, legions, catapultes lourdes, bouclier romain, hélépoles ou chars scythes) Les Romains produisent des unités terrestres ou montées bien equipees mais pas d'elephants de combat Sur mer le Jagannath constitue l'aboutissement de votre flotte

Alexandre le Grand ou la gloire de la Macédoine

La Macédoine est une civilisation pour guerriers purs et durs, mais il faudra compter sur les prêtres alliés pour soigner vos troupes Le champ de vision étendu des Macédoniens est très pratique pour l'exploration ou l'espionnage des voisins

A l'âge de bronze, la Macédoine possède frondeurs, cavaliers, archers composite, fantassins à épée soutenus par la logistique, ce qui donne une force equilibree et polyvalente La cavalerie ne peut être amelioree par la Noblesse et reste vulnérable aux chameliers, il faut donc développer l'academie et les ateliers de siège La production de hoplites en association avec des tours et des murailles permettra de protéger les villages efficacement. On pourra utilement rajouter des archers composite car l'absence de la Roue empêche le developpement des chars Sur mer, les macedoniens possedent tous les types de vaisseaux.

A l'âge du fer, la Macédoine accede aux centurions avec l'avancée bouclier romain, aux cataphractes et aux éléphants cataphractés, aux balistes et aux archers lourds a cheval Les centurions meneront le combat aides par les archers lourds à cheval tandis que les catapultes détruiront les machines de siege et que les éléphants cataphractes ouvriront la voie à travers les murailles Il est important de choisir vos cibles, de rester en mouvement afin d'eviter de vous faire massacrer par les catapultes lourdes et les helepoles de l'ennemi Sur mer, la trireme a catapulte sera l'arme la plus puissante des Macedoniens

La beauté fatale de Salammbô : Carthage

Au départ, simple comptoir phenicien fonde pour concurrencer le commerce grec en Mediterranée la colonie de Carthage en Afrique du Nord allait prospérer au point de devenir l'une des plus importantes puissances de la mediterranee occidentale et la plus grande rivale de Rome

Les Carthaginois sont une puissance maritime. Leurs galeres gregeoises sont impressionnantes de puissance alors que leur protection est assure par les trirèmes Cet ensemble ouvre la route aux transports rapides permettant de debarquer des troupes et leurs renforts pratiquement partout à une cadence élevée, en bref, la « blitzkrieg » navale dans toute sa splendeur !



Ci-contre **Les tours de défense équipés de miroirs solaires et les galeres gregeoises mettent en pieces la flotte romaine La ville de Syracuse ne sera pas envahie aujourd'hui**

A droite **Hannibal et ses eléphants tentent de se frayer un chemin a travers les contreforts des Alpes. Au prix de grandes difficultes, ils parviendront a envahir l'Italie.**





Ci-dessus **Chariots scythes, chameaux, feux gregeois.. *Rise of Rome* n'est pas avare en nouvelles unités.**

Carthage arrive plus tardivement a l'âge de bronze et n'y possède que l'archer ameliore (avec le frondeur) comme unite d'archers Il faudra donc compter sur les cavaliers pour assister les fantassins a épée, le tout soutenu par Logistique Logistique et bouclier romain beneficieront aux centurions et aux fantassins à epée longue a l'âge du fer , si l'on ajoute les elephants de combat, les balistes et les helepoles, on obtient une force de bataille efficace mais lente Pour lui eviter de s'user, il faut y adjoindre des prêtres avec medecine

Les unités militaires auxquelles les Carthaginois n'ont pas acces sont : chars, catapultes, cataphractes et legions Il leur manque également les technologies suivantes astrologie, fanatisme, tactiques de siège, fortifications, cotte de maille et métallurgie

Microsoft Jones et la civilisation perdue : Palmyre

Enfouie dans les strates de l'Histoire depuis la nuit des temps et oubliee de tous, voici que resurgit la civilisation palmyreenne Simple oasis sur les routes de commerce du Moyen-Orient, Palmyre devint suffisamment importante pour être integree a la Syrie romaine en 17 La cite continue son evolution pour obtenir le statut de ville libre puis de colonie romaine en 129 C'est sous le règne de Zenobie, reine ambitieuse qui défia l'autorité romaine, que Palmyre connaît son apogee en contrôlant une grande partie de l'Asie Mineure Cette domination est brisee par les Romains sous l'empereur Aurélien et Palmyre dévastee en 273, finira detruite par les Arabes en 634

Les Palmyréens apparaissent comme une civilisation nourriciere parfaite pour leurs allies qui les protegeront en echange L aspect le plus interessant, qui prefigure un developpement majeur de *Age of Kings* (version 2 d'*Age of Empires*), est la pratique intensive du commerce

A l'âge du bronze, Palmyre developpe cavalerie, chars, lanceurs de pierre, archers sur char, archers composites et chameliers ce qui représente une force faite pour les razzias et la guerilla, mais peu apte aux combats lourds

A l âge du fer les Palmyreens ajoutent a leur arsenal tours, elephants cataphractes, chars scythes, archers lourd a cheval, catapultes lourdes et balistes Les troupes à pied sont constituees de fantassins à epée et de phalanges C'est une armee puissante et equilibree dont les elephants et les chars scythes seront tres utiles pour semer la panique parmi vos adversaires Les technologies que les Palmyréens ne peuvent développer sont : bouclier romain medecine, logistique , et pour les prêtres martyre, mysticisme et polytheisme.

En mode multijoueurs, *Rise of Rome* présente de nouvelles cartes (méditerraneenne, montagneuse, continentale ou presqu'île) qui beneficient toutes d'une option « gigantesque » permettant de creer des terrains deux fois plus grands qu auparavant Toutes les civilisations sont accessibles dans ce mode à moins que vous ne preferiez ne pas avoir a choisir, dans ce cas, l'option « civilisation aleatoire » est faite pour vous

Ci-contre **La belle ordonnance de Carthage et ses formidables fortifications donneront du fil à retordre aux Romains qui voudraient les envahir**

A plusieurs, le dialogue se règle automatiquement sur vos allies, allies dont les forums sont visibles des le debut de partie Enfin, chaque joueur demarre avec les mêmes ressources, à savoir : deux plantations de baies, un troupeau de gazelles, deux mines d'or, deux mines de pierre et douze arbres a proximite immediate du forum ce qui evitera de perdre un temps precieux

NOUVELLES UNITÉS ET TECHNOLOGIES

Qui dit nouvelles civilisations dit bien sûr nouvelles unites Celles-ci sont au nombre de cinq

– le char scythe et l'elephant cataphracté sont des évolutions permettant, selon les concepteurs du jeu, de remedier au sous-emploi de ces unites à l'age du fer de par leur manque de puissance L'elephant cataphracte est l'evolution de l'elephant de combat. Son habilete en fait un tres bon destructeur de murailles ou de tours Le char scythe est l'arme de prédilection des tueurs de prêtres, ses points d attaque doublés et sa resistance elevée aux conversions font merveille dans ce domaine

– le chamelier est adapté aux contrees desertiques et son odeur fait fuir les chevaux Le chamelier est une arme idéale pour briser une charge de cavalerie ou proteger des unites lentes comme les catapultes d'un raid de cavaliers

– le frondeur s'il peut apparaître comme primitif s avère d'une efficacite redoutable dans les premiers âges Fleau des archers, c'est une unite legere capable de les vaincre même à 3 contre 1 La rapidite à laquelle ils peuvent détruire murs et tours de guet en surprendra plus d'un

– enfin, sur mer la galere gregeoise sert a la défense des installations portuaires Elle combat au corps a corps en enflammant les navires adverses, mais ces galeres sont fragiles face aux triremes a catapulte, aux Jagannath, aux catapultes et aux archers qui peuvent les enflammer en brisant leurs feux grégeois

L'arbre des technologies s'enrichit également de quatre ameliorations

– les prêtres accedent maintenant a la médecine qui permet de soigner plus rapidement les blesses ainsi qu au martyre, inspire du martyre des premiers chretiens, qui permet la conversion par le sacrifice des prêtres

– les troupes d'infanterie possedent un degré de protection supplémentaire avec le bouclier romain Enfin, ces unites peuvent également s'accroître au dela de la limite de population grâce à la logistique

En resume, *Rise of Rome* est une belle réussite Non content de prolonger le plaisir du jeu avec les extensions, il constitue véritablement un nouveau *Age of Empires* version 98 Il faudra dans la majorite des cas revoir strategies et tactiques pour venir à bout de tous les changements et de la nouvelle intelligence artificielle implantee par l'equipe d'Ensemble Studios Voila qui devrait renouveler votre plaisir en attendant la sortie d'*Age of Kings* !

Signalons que *Rise of Rome* fait partie de l'operation « Les duos » de Microsoft qui vous permet d'obtenir un jeu supplementaire presque gratuitement (pour 35 FF de plus) Voici l occasion d obtenir *Close Combat 2* pour les rares qui ne l'auraient pas encore !

QUATRIÈME partie de notre saga sur la création de scénario pour *Civilization II*, voici tout ce qu'il faut savoir sur les unités du jeu. Après avoir créé un univers, il est temps maintenant de le peupler !

Par Laurent-Xavier LAMORY

Après les transformations apportées à l'arbre des technologies, un scenario est souvent jugé à l'originalite des nouvelles unités proposées. Une fois encore, les possibilités sont grandes, aussi grandes que les restrictions, obligeant de nouveau le courageux concepteur à jongler avec les paramètres.

Le fichier RULES n'en finit pas de demontrer son importance dans la conception de scénarios pour *Civilization II*. Apres l'etude des « Principes cosmiques » ou « Effets universels » (*CyberStratège* n° 8), des Avancées technologiques et des Structures (Cyber n° 9), vient le tour des unités. Là encore, point de simplicité, mais de nombreuses limitations, dont la plupart ne pourront être résolues qu'au fil des tests (et en lisant Cyber !)



En tête. **La gestion (a defaut de la maîtrise) des barbares est un cap qui n'est pas toujours aisé à franchir pour le courageux concepteur**

CIVILIZATION II
IV - LES UNITÉS

DÉFINITION D'UNE UNITÉ

Qu'entendons-nous par « Unité » ? Dans le plus pur esprit des jeux sur carte, les unités sont les pions placés sur la carte, qui géneralement se déplacent (mais pas toujours) et effectuent des actions (actions qui peuvent être passives). En resume, tout ce que le joueur peut bâtir a l'exception des Structures et des Merveilles sont des unités. Elles servent à combattre (unités militaires), à coloniser (Colons et Ingenieurs), à commercer (Caravanes et Frets), à faire de la diplomatie (Diplomates et Espions) et a explorer (les Explorateurs et les autres). De la même manière que les autres éléments du jeu (Avancées, Structures...), les unités sont définies par des paramètres servant aussi bien a leur usage géneral qu'à leur bonne utilisation par la machine.

En plus de ces paramètres, les unités peuvent se voir attribuees des capacités speciales, ces dernieres etant des plus importantes dans leur personnalisation et leur adaptation au scénario. Tout comme pour les Avancées technologiques, certaines unites ont des places bien precises au sein du fichier RULES, ces places (rebaptisées **slots** pour plus de simplicité) induisant des effets particuliers ou certaines possibilites pour les unités en question. Ils sont des trois ordres : les slots spécifiques, les slots des barbares et les slots des effets sonores. Mais avant d'en arriver là, détaillons l'ensemble des caracténstiques qui definissent une unité.

LES PARAMÈTRES

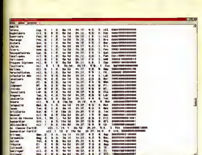
Rappelez-vous qu'il est possible de modifier le fichier RULES de deux manières : soit directement à l'aide d'un éditeur de texte (mais attention à la moindre faute de frappe), soit grâce á l'editeur inclus dans les extensions, procedure plus simple mais moins rapide. La liste qui suit reprend toutes les informations dans l'ordre de notation au sein du fichier RULES.

Nom : vous êtes libre de renommer l'unite comme vous le souhaitez, mais avec un maximum de 14 caracteres, ce qui est parfois un peu juste (tous les caractères du clavier n'ont pas été testés, et ceux dit « spéciaux » sont toujours a utiliser avec prudence).

Obsolescence : chaque unité a (ou devrait avoir) une fonction bien precise (offensive, défensive, etc.). Si le scénario se déroule sur une longue période de temps, il est logique que les unités voient leur puissance et leurs capacites augmenter au fil des nouvelles decouvertes. Ce parametre indique l'avancée technologique qui rend l'unité obsolete et donc impossible à construire. Le plus souvent cela coïncide avec l'arrivée d'une unite plus forte et ayant la même fonction, comme par exemple l'Ingénieur qui remplace le fidèle Colon. De cette manière, la fenêtre de construction ne se remplie pas au fur et à mesure de la partie d'une foule d'unites dont la plupart ne seront plus jamais levees.

Mais il est également permis, si cela entre dans le cadre d'un scénario, d'interdire plusieurs unités lors de l'acquisition d'une technologie. Par exemple, si on relie l'obsolescence de tous les navires a une avancee (pourquoi pas « Peur des monstres marins » !), on peut interdire pendant un temps plus ou moins long les déplacements maritimes (jusqu'à l'acquisition d'une avancée permettant la construction d'une nouvelle unité navale).

Domaine : ce paramètre est l'un des plus importants car il définit si l'unite est terrestre, navale ou aérienne. Ce choix décide de son mode de deplacement ainsi que de son utilisation. Chaque domaine présente ses avantages et ses faiblesses, que les utilisateurs de Civ2 connaissent bien. En resume, les unités terrestres font le gros du travail de conquête et de colonisation, les unités navales sont limitees aux oceans et peuvent eventuellement transporter d'autres unités, et les unités aériennes sont tres mobiles et inattaquables par les unités ne possedant pas la competence « Peut attaquer les unités aériennes ». Les scénarios les plus originaux sont ceux qui réussissent a innover dans l'utilisation des unités de ces trois domaines.





Ci-dessus. **Pour les plus courageux, toutes les unites sont directement accessibles dans le fichier RULES...**

Ci-contre **Pour les autres, l'éditeur est l'outil parfait pour des modifications aisees, ainsi que pour celles effectuées en cours de partie...**

Mouvement : les unites terrestres se classent en deux parties, celles ayant 1 de mouvement et celles ayant 2 de mouvement et plus. Dans un scénario « classique », la plupart auront un mouvement de 1, un mouvement supérieur (le plus souvent 2) etant reserve aux unités les plus mobiles ; ceci est important car il existe une capacité spéciale doublant la défense contre ces dernières. Le choix du mouvement est également important dans l'utilisation de l'unité par la machine (voir plus loin). Les routes multiplient le mouvement par le facteur indiqué dans les « Principes cosmiques », qui est en relation directe avec la compétente spéciale « Troupe alpine ».

J'ai toujours trouve que les Chemins de fer etaient beaucoup trop puissants, ils sont donc à utiliser avec precaution. Les unités aériennes et navales peuvent avoir n'importe quel mouvement, en fonction de leur utilisation. Mais d'une manière générale, des forts taux de deplacement raccourcissent la carte, ce qui peut être amené progressivement au cours du scenario. Pour finir, des unites avec un mouvement de 0 sont tout à fait possibles ; soit, si on peut les bâtir, comme défense fixes d'une cité, soit pour être placé directement sur la carte lors de l'elaboration du scénario. Ces unités ne bougent évidemment pas, ne peuvent pas attaquer, mais elles peuvent servir de bien des manieres, comme le prouvent les differents concepteurs.

Portee : ce parametre ne concerne que les unites aeriennes. Il indique le nombre de tours durant lesquels l'unite peut rester en vol, c'est-à-dire sans avoir à retourner dans une ville, une unite porteuse ou une base aérienne ; s'il est de 1, l'unite doit se poser avant la fin du tour, mais en échange, elle peut attaquer plusieurs fois. Rien n'empêche de mettre un nombre important pour simuler une unite n'ayant pas besoin de se reposer (comme par exemple les satellites). Si l'on donne à une unite aerienne une portee de 0, celle-ci est considerée comme un « Helicoptere » et elle perd quelques points de vie à la fin de chaque tour ou elle reste en vol.

Attaque : indique les chances qu'à l'unite de toucher un adversaire lors d'un assaut. Son score en attaque est comparé au score de défense de l'unite attaque (logique). Il ne faut pas oublier dans vos calculs que ce chiffre (ou nombre) est multiplie par 1,5 quand l'unité est veteran, ce qui est presque toujours les cas si la civilisation possède les Caserne. Le bon dosage de ce facteur est une tâche qui demande un grand nombre de test pour trouver le juste équilibre et laisser des chances aussi bien au defenseur qu'à l'attaquant. N'importe quelle unite possedant un score en attaque de 99 est considere comme une arme atomique, avec tous les effets qui en decoulent.

Défense : même remarques que pour l'attaque (sauf pour le score de 99), avec quelques modifications en plus. Une unite fortifiée voit sa defense multipliee par 1,5. Le score final (vétéran + fortifié + éventuellement le bonus du terrain) est ensuite multiplié par 2 si l'unité se trouve dans une forteresse et par 3 si elle est dans une cité ayant des remparts. Ces facteurs sont à prendre en compte dans l'élaboration des unités, car ils peuvent faire monter les scores de défense très haut.

Points de coup (ou Puissance chevaux, Points cibles, ou encore Points de vie) : le chiffre indiqué doit être multiplié par 10 et il représente la résistance de l'unite aux coups reçus. Il est à noter qu'un grand nombre de points de vie rend l'unite longue à soigner et augmente d'autant plus l'importance des Casernes.

Puissante de tir : ce facteur represente la quantité de degâts infligés à l'adversaire lors des combats. Une puissance de tir de 2 est déjà tres importante, car cela represente la perte de 20 points de vie pour la victime en cas de bonne reussite de l'attaque. Comme dans biens des cas, seuls des tests poussés permettent de doser correctement la puissance de l'ensemble des unités d'un scenario.

Coût : multipliez ce nombre par 10 pour obtenir la quantité de boucliers nécessaires à la construction de l'unité. Le programme precise qu'il ne faut pas dépasser la valeur de 18 (soit 180) alors que certains concepteurs disent qu'elle peut monter a 30 ; donc, si vous décidez de mettre plus de 18, testez. D'une maniere generale, la capacite de production des villes augmente de maniere considérable au fil du jeu, il est donc logique de voir le coût des nouvelles unites suivre cette évolution.

Capacité : ce paramètre ne concerne que les unites navales et sert à indiquer combien d'unités terrestres elles peuvent éventuellement transporter.

Rôle : ce paramètre est relativement simple à régler, mais il ne faut pas se tromper car il sert à définir pour la machine la façon d'utiliser les unités. Il comporte 8 entrées :

– attaque : quel que soit son domaine (terre, air, mer), l'unité est utilisee de maniere offensive, principalement contre les villes et les unites terrestres.

– defense : reserve aux unités terrestres. Ces dernières sont construites d'abord pour défendre les villes, puis pour accompagner les unites offensives.

– supériorite navale : reserve aux unités navales, qui se concentrent alors sur la destruction des autres unites navales.

– supériorité aérienne : reserve aux unites aeriennes, qui se concentrent alors sur la destruction des autres unités aériennes. Si une unité de ce type se fortifie, c'est elle qui assure la defense du lieu contre les attaques aériennes.

– transport maritime : réservé aux unites navales

LES UNITÉS « SPÉCIALES »

De nombreux scenarios necessitent la presence d'unités uniques ou tout au moins specifiques, afin de représenter les divers héros, géneraux, dirigeants et autres monstres mythiques venant agrémenter la partie.

La première technique pour creer ce type d'unite est de ne lui assigner aucun avancee (réglage sur « Non ») et de les placer sur la carte lors de la construction du scénario. Le principal inconvénient (ou avantage) vient du fait qu aucune civilisation ne sera en mesure de les construire ; le seul moyen de renouveler le stock passe par l'editeur d'evénement (mais ceci est une autre histoire).

Une autre technique, peu satisfaisante, permet a une cite de bâtir une unite sans pour autant la laisser accessible aux autres. Creez l'unite et assignez-lui une avancee possédée par personne ; donnez l avancee a la civilisation choisie, ouvrez l'ecran de la (ou les) ville concernée et mettez en route la production de l'unité. Il ne vous reste plus qu'a retirer l'avancée de la liste de la civilisation. Le cote negatif vient du fait que la ville est maintenant dans l'impossibilité de bâtir autre chose, sous peine de ne plus pouvoir revenir à la production de l'unité ! Il est évident que cette option est à réservee a des joueurs humains, la machine etant incapable de gerer ce genre de situation.

Pour finir, la mise à disposition de certaines unités à des civilisations précises a éte largement abordé dans l'article precedent.

Que devrions-nous construire dans Sol ?

Colons	(1 Tour, ADM 0/1/1 HP 2/1)
F S D	(1 Tour, ADM 0/4/1 HP 2/1)
Moniteur I	(2 Tours, ADM 1/2/1 HP 3/1)
Destroyer I	(1 Tour, ADM 2/2/4 HP 2/1)
Croiseur I	(2 Tours, ADM. 3/2/4 HP 3/1)
Combattant	(1 Tour, ADM 2/3/10 HP 1/1)
Eclaireur	(1 Tour, ADM. 0/2/3 HP 1/1)
Vaisseau de guerre II	(4 Tours, ADM 7/5/5 HP 4/2)
Diplomate	(1 Tour, ADM. 0/0/2 HP 1/1)
Vaisseau de fret	(1 Tour, ADM 0/1/2 HP 1/1)
Bourse planétaire	(3 Tours)
Super-ordinateur planétaire	(4 Tours)
Processeur de pollution	(4 Tours)

Ci-dessus. **L'intérêt d'un scénario dépend en grande partie de la richesse et de l'originalité des unités qu'il propose.**

MINISTRE DE LA DEFENSE: Statistiques

Pertes | Fermer

Ci-contre. **Lors des parties test, vous devez impérativement surveiller les choix de l'ordinateur afin de s'assurer qu'il bâtit toutes les unites dont il a besoin**

La machine gère tres mal les deplacements maritimes, et ne construit pas ce type d'unite tant qu'elle peut esperer s'etendre par voie de terre

– coloniser : l'unité peut effectuer toutes les tâches habituellement réservées aux Colons. S'il est tout a fait possible d'imaginer des Colons volants, le seul intérêt de donner cette caractéristique à des unites navales est de les utiliser pour aller grossir la population de cités côtières

– diplomatie : efficace uniquement pour les unités terrestres, ce paramètre leur donne toutes les aptitudes du Diplomate

– commerce : efficace uniquement pour les unités terrestres, ce paramètre leur donne la possibilité d'etablir des routes commerciales. Il est à noter que si une unité de ce type possède un score en attaque superieur à 0, elle ne peut agresser que d'autres unités, car si elle « attaque » une ville, elle crée alors une route commerciale

– préalable : il faut Indiquer ici quelle avancée rend l'unité accessible. Avec « Aucune », il est possible de la construire des le départ, alors que « Non » la fait totalement disparaître

A. Les effets sonores liés a des slots	
Fichiers waves	Slots
Swordfgt	Guerriers, Phalange, Archers, Légion et Pikers
Swrdhors	Cavaliers, Char, Croises et chevaliers
Catapult	Catapulte
Elephant	Eléphant
Infantry	Mousquetaires, Partisans, Troupes alpines et Fusiliers
Cavalry	Dragons et Cavalerie
Mchnguns	Fanatiques, Marines, Parachutistes et Infanterie mecanisee
Fire + Medgun + Largexpl	Canon, Artillerie et Obusier
Medgun + Largexpl	Armure (sic !)
Spysound	Diplomate et Espion
Diesel	Fret
Jetcombt1	Avion de chasse furtif (contre des unites aériennes)
Jetbomb1	Bombardier furtif et Avion de chasse furtif (attaque au sol)
Jetcrash1	Bombardier furtif et avion de chasse furtif (defaite)
Jetsputr1	Bombardier furtif et avion de chasse furtif (panne d'essence)
Navbttle + Largexpl2	Destroyer, Croiseur, Croiseur EGIDE, batiment de ligne, Porte-avions et Transport
Custom# + Extra#	Unités supplementaires
B. Les effets sonores liés à un type d'unite	
Fichiers waves	Type d'unite
Aircombt	Unite aerienne attaquant une autre unite aerienne (sauf 1)
Divebomb	Unite aerienne effectuant une attaque au sol (sauf 1)
Divcrash	Unite aerienne se faisant abattre (sauf 1)
Engnsput	Unite aerienne tombant en panne d'essence (sauf 1)
Helishot	Unite de type « Hélicoptere » effectuant une attaque au sol
Missile	Toutes les unités de type « missiles » non nucleaires (même terrestres ou navales)
Nukexplo	Missiles nucleaires
Biggun + largexplo	Unites navales (sauf 2)
Torpedos + Largexplo	Unites « sous-marines »
Boatsink	Unite de type « Trireme » se perdant en mer
Medexpl	Diplomate ou Espion detruisant une structure
Swordfgt	Unite navale ou aerienne changee en unite terrestre
Aircombt + Divebomb + Divcrash + Engnsput	Unité terrestre ou navale changee en unite aérienne (30 premiers slots)
Jetcombt + Jetbomb + Jetcrash + Jetsputr	Unité terrestre ou navale changee en unite aerienne (slots 31 et plus)
Biggun + largexplo	Unité terrestre ou aerienne changee en unité navale (sauf 2)

LES CAPACITÉS SPÉCIALES

Bien plus que des modifications des caracteristiques de base, ce sont ces quinze capacites qui permettent de créer des unites originales et variées. Mais attention, il y a de grandes chances que vos meilleures idées soient très mal comprises par la machine et par conséquent utilisée à peu pres n'importe comment. En voici la liste detaillee.

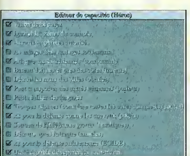
Vision à deux cases : si le scénario se joue en monde cache, donner tôt cette capacite a une unité raccourcit grandement le temps d'exploration. D'autre part, le fait de voir ses ennemis a distance est un avantage certain lors des affrontements.

Ignorer les zones de contrôle : seules les unites terrestres sont concernees par cette capacité, les autres la possédant naturellement. Elle permet le franchissement des lignes de defense ennemies

Assauts amphibies : seulement utile pour les unités terrestres, et principalement celles avec un mouvement de 1. En effet, celles ayant 2 ou plus peuvent debarquer (sur un terrain facile) et attaquer dans le même temps

Avantages/désavantages sous-marin : cette capacite est a double tranchant. Le premier point positif est qu'elle rend l'unité (quel que soit son domaine) quasiment invisible, sauf pour les unites possedant la capacite de detection des sous-marins ; le deuxieme est qu'elle devient capable de transporter les unités ayant la capacite « Missile ». Les limitations dépendent du domaine de l'unité. Pour les unités navales, les effets sont connus des joueurs de Civ2 ; si vous souhaitez eliminer les bombardements côtiers, donnez cette capacite a toutes vos unités navales (avec la competence de detection pour rester dans un schéma classique). Une unité aerienne avec la capacite de sous-marin ne peut plus attaquer que des unités navales ou terrestres situees sur des cases d'océan ; avec la competence appropriée, elle devient capable d'attaquer les unites aeriennes, mais elle est toujours limitee aux cases d'océan. Quant aux unités terrestres, elles perdent toutes capacités offensives

Navire doit rester pres des côtes : cette capacite est des plus utile pour limiter les deplacements



Ci-dessus. **Au-delà des caractéristiques primaires, ce sont les capacités spéciales qui sont l'élément moteur dans l'élaboration d'unités originales.**



Ci-dessus. **Le détournement de certaines caractéristiques permet la création d'unités sortant largement du concept de départ.**

maritimes à certains moments du jeu (généralement au début). Les « chances » de naufrages dependent du réglage choisi dans les Effets universels et sont également liées à la possession ou non des avancées Marine et Navigation.

Peut attaquer les unités aériennes : donne à l'unité, quel que soit son domaine, la capacité d'attaquer les unités aériennes.

Ignore les remparts : comme il a été dit plus haut, les forteresses et les murailles augmentent fortement la défense des unités qui protegent le lieu. Cette capacité est souvent indispensable pour éviter d'avoir à développer des unités avec d'énormes scores en attaque afin de reussir à prendre les villes fortifiées.

Peut transporter des unités aériennes : les unités des trois domaines (même les aériennes) peuvent recevoir cette capacité, très mal utilisée par l'ordinateur.

Peut effectuer des largages : si vous donner cette capacité à des unités contrôlées par la machine, elle se contente de les stationner à l'intérieur de ses villes, dans l'attente d'une ville à attaquer située dans le rayon de largage.

Alpine : cette capacité, uniquement intéressante pour les unités terrestres, permet de créer des troupes rapides, pouvant intervenir dans n'importe quel type de terrain. Une fois de plus, la machine connaît des difficultés pour jouer efficacement ces unités de manière offensive.

x2 en défense contre les chevaux (en fait contre les unités ayant un mouvement de 2) : ne fonctionne que contre les unités terrestres.

Soutien gratuit sous l'Intégrisme : Ce paramètre, attribue à une unité de faible puissance, peut permettre de continuer sa production, même s'il existe des unites nettement plus fortes.

Détruit après l'attaque : permet de faire des Missiles de tous types, pouvant être transportés dans les « sous-marins ».

x2 pour la défense antiaérienne : valables pour tous les types d'unités (en vue des résultats, c'est à se demander si ce n'est pas un multiplicateur encore plus grand).

Repérage des sous-marins : sans commentaire...

● **Les slots primaires**

Comme pour les avancées, certaines positions d'unités au sein du fichier RULES entraîne des effets qu'il est impossible d'éviter. S'ils vous gênent, n'utilisez pas ces slots.

Ingénieur : seule l'unité placée à cet endroit peut travailler deux fois plus vite que les Colons et transformer le terrain.

Fanatiques : quelles que soit le réglage de la capacité liée à l'Intégrisme, l'unité dans ce slot n'est disponible que dans ce mode de gouvernement.

Partisans : c'est l'unité placée dans ce slot qui apparait spontanément lors de la prise d'une ville si la civilisation connaît la guérilla.

Espion : pour que l'unité dispose des pouvoirs supplémentaires des Espions par rapport aux Diplomates.

Missile nucléaire : ce slot est amusant, car si même il contient une unité non nucléaire, voire inoffensive, son nom est utilisé dans les négociations si la civilisation est capable de la construire. Rappelez-vous : « *Nos paroles sont appuyées des missiles nucléaires !* ».

Mousquetaires : slot important dans la construction des unites par la machine (voir plus loin).

Chevaliers : idem.

● **Les slots secondaires**

Ces slots sont utilisés pour gérer l'apparition régulière des barbares. Les mécanismes exactes ne sont pas connus mais ils semblent obéir à un certain ordre qu'il est conseillé de suivre pour conserver une progression régulière de la difficulté. Les barbares peuvent être classés en trois catégories : ceux venant de la mer, ceux surgissant des terres et ceux apparaissant lors de la capture des villages (Goodie Box). Le tableau suivant fait la liste de tous les slots servant à la génération spontanée d'unites barbares.

Les barbares et leur mode d'apparition

Slot	Terre	Mer	Villages
Archers	X	X	
Légion		X	X
Cavaliers	X		
Chars	X		
Croisés		X	
Chevaliers		X	X
Eléphants	X		
Dragons		X	
Canons	X		
Mousquetaire	X		X
Artillerie	X		
Partisans	X		
Fanatiques	X		X

Note : la méthode utilisée par le programme pour gérer les invasion barbares reste une énigme pour les concepteurs de scenarios. Il se peut donc

C. Les autres effets sonores de Civilization II

Fichiers waves	Action associée
Aqueduct	Construction d'un Aqueduc
Barracks	Construction d'une Caserne
Bldcity	Création d'une nouvelle ville
Bldspcsh	Construction d'un élément du vaisseau spatial
Cathedrl	Erection d'une Cathédrale
Cheers#	Cris de joie de la population (utilisés en diverses occasions)
Civdisor	Revolte
Crwdbugl	Couronnement (?)
Drum##	Diverses réponses durant les négociations
Endoturn	?
Fanfare#	Ouvertures des negociations
Feedbk##	Sons liés aux Diplomates
Guillotn	Conquête du monde entier
Menu##	Divers sons joués en début de partie
Movpiece	Mouvement d'une unité
Mrktplce	Logiquement construction d'un Marché, mais non utilisé
Neg1	Action impossible
Newbank	Construction d'une Banque
Newgovt	Formation d'un nouveau gouvernement
Newonder	Construction d'une Merveille
Pompcirc	?
Pos1	Achat de la production en cours
Sell	Vente d'une structure
Smallexp	?
Stkmarkt	Construction d'une Bourse
Volcano	?
Win	Conquête d'Alpha du Centaure



Ci-dessus **Les effets sonores d'une unité peuvent être liés soit à sa position, soit à son type... Un vrai casse-tête pour ceux désirant effectuer de multiples modifications aux unités originelles.**

Ci-contre **Dans ce scénario inspiré du Seigneur des Anneaux, la ville de Entwood est dédiée à la construction d'Ents. Malheur à celui qui clique sur « Changer » car cette unité n'est évidemment pas disponible dans la liste**

que ce tableau soit incomplet, votre à modifier. A cela, il faut rajouter les trois slots servant d'embarcations pour les invasions barbares venant de la mer. Ce sont les slots des Trirèmes, des Caravelles et des Frégates ; il est par conséquent conseillé de placer des unités navales pouvant transporter des troupes à ces emplacements

● **Pour avoir toutes les unités**

Si vous vous lancez dans la conception d'un scénario, il y a de fortes chances pour que vous vous aperceviez que l'ordinateur refuse de construire certaines de vos unités, ou que certaines disparaissent purement et simplement de la liste de construction. Pour éviter ce genre de problème, il suffit de suivre ces quelques conseils

LE MEA CULPA DU MOIS

Comme vous pouvez le constater au fil des épisodes, l'élaboration d'un scénario pour Civ2 est une tâche longue complexe ardue, mais néanmoins passionnante. Et comme d'habitude, quelques erreurs sont venues émailler l'article précédent. Merci à Phil pour toutes ces précisions

1. Les problèmes de compatibilité entre *Conflicts in Civilization* et *Fantastic Worlds* viennent uniquement de la position du leader barbare au sein du fichier unit gif. D'en bas à gauche dans CiC, il passe à en droite pour FW (Mais il semble qu'il existe aussi des problèmes avec le fichier EVENT)

2. D'autres difficultés sont directement liées à la – lamentable – version française de *Fantastic Worlds* mauvais fonctionnement de certaines boîtes de dialogue lors des actions diplomatiques, et problèmes sur les sauvegardes dans les scénarios se déroulant en mois par mois (inutilisables à cause de l'utilisation des voyelles accentuées, il faut aller les effacer sous DOS)

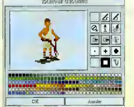
3. Dans le tableau des Avancées, le Communisme « *ne permet pas l'apparition de Partisans* », mais il ne fait qu'augmenter leur nombre

4. Pour utiliser des scénarios écrits en anglais avec la version française de FW il faut recopier (et non pas simplement renommer) tous les fichiers txt avec l'extension fre, et remplacer tous les « barbarians » par « barbares » dans le fichier EVENT Le scénario est alors jouable mais avec une bonne partie des textes du jeu en anglais.

Pour les unités avec un mouvement de 1, la seule difficulté vient du slot du Mousquetaire. Si vous donnez à une civilisation (même barbare) la possibilité de construire l'unité de ce slot, il devient impossible pour tous les joueurs de construire des unités ayant pour fonction la défense, qu'elles soient terrestres, navales, ou aériennes, et quel que soit leur mouvement, si elles ont un score en défense inférieur

Les unités avec un mouvement de 2 ou plus sont plus difficiles à gérer Il faut en premier lieu faire attention au slot du Mousquetaire, comme on vient de le dire. Mais elles sont aussi liées au slot du Chevalier ; si vous donnez à une civilisation (même barbare) la possibilité de construire l'unité de ce slot, il devient impossible pour tous les joueurs de construire des unités ayant pour fonction l'attaque, qu'elles soient terrestres, navales, ou aériennes, et avec un mouvement de 2 ou plus, si elles ont un score en attaque égal ou inférieur, ou encore un score en défense intérieur (relisez plusieurs fois la phrase) D'autre part, pour les

Ci-dessous **L'éditeur graphique fourni avec le jeu est loin d'être parfait, mieux vaut utiliser un programme plus complet. Tous les facteurs liés aux graphismes seront développés dans un prochain article**



unités terrestres ayant plus de 1 en mouvement, l'ordinateur ne regarde que deux caractéristiques : l'attaque et la défense Pour chaque catégorie d'unité (offensive, défensive, etc.), la machine ne va construire que les unités qui ont la meilleure attaque ou la meilleure défense En clair, plus la défense monte, plus l'attaque doit baisser, ou encore, les unités défensives doivent avoir moins d'attaque que les unités offensives

De plus, j'ai été confronté à des cas où la machine refusait simplement de construire une unité. Ma seule parade fut de les permuter avec des unités non constructibles par l'ordinateur, ce qui a réglé le problème Il faut aussi savoir compter avec la chance dans les situations difficiles

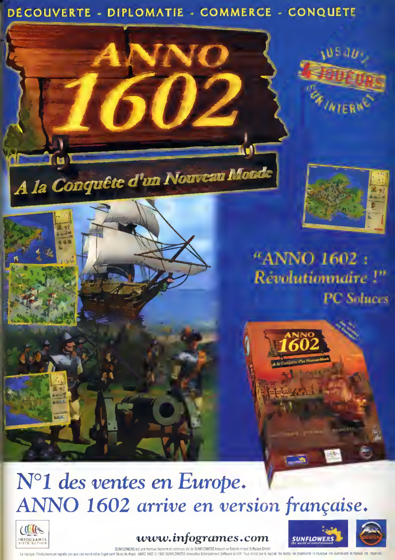
LES SONS DES UNITÉS

La prise de tête n'est pas finie Car sur ce qui vient d'être dit auparavant, viennent s'ajouter les effets sonores, correspondant eux aussi à des slots, du moins en partie. Car un effet sonore (sous forme de fichier wav) est le plus souvent utilisé par plusieurs unités et/ou en fonction de son domaine, et certaines unités utilisent plusieurs fichiers wav Il aurait été tellement plus simple de faire un (ou plusieurs) fichier par unité La première solution est de ne pas s'en occuper Il est tout à fait concevable de jouer à Civ2 en écoutant sa musique préférée

Mais pour faire « pro », rien ne vaut des effets sonores personnalisés, ou au moins fidèles pour chaque unité Si vous décidez de vous lancer dans la création d'effets sonores, soit en vous transformant en bruiteur, soit en piochant dans des sources extérieures, sachez que les fichiers wav doivent être au format 8bit, mono, à 22 Mhz Le tableau A vous indique tous les slots qui utilisent des fichiers bien précis, mais ceci n'est valable que si vous conservez le domaine d'origine de l'unité. Pour vous aider dans ce capharnaüm, le tableau B détaille les effets sonores non pas liés à des slots, mais qui dépendent du type de l'unité

En plus des effets sonores utilisés pour les unités, le programme se sert d'autres fichiers waves, joués en diverses occasions au cours d'une partie. Le tableau C en fait le récapitulatif.

Et voilà, c'est tout pour ce numéro Dans le prochain article, nous étudierons toutes les modifications qu'il est possible d'apporter aux divers types de terrains (et elles sont nombreuses) et finirons de décortiquer le fichier RULES A suivre ! ❐


DÉCOUVERTE - DIPLOMATIE - COMMERCE - CONQUETE
ANNO 1602
A la Conquête d'un Nouveau Monde
JUSQU'À 4 JOUEURS SUR INTERNET
"ANNO 1602 : Révolutionnaire !"
PC Soluces
N°1 des ventes en Europe.
ANNO 1602 arrive en version française.
INFOGRAMES DISTRIBUTION
www.infogrames.com
SUNFLOWERS the world of entertainment
DESIGN
SUNFLOWERS est une marque déposée et commerciale de SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH

BIENVENU dans l'univers impitoyable de *BattleTech* ! Avec son subtil mélange de combat en temps réel, de réflexion tactique et de préparation logistique, *Mech Commander* est l'une des meilleures surprises de cette fin d'année. Voici notre guide stratégique complet pour tous les chefs de robots !

Par Jérôme BOHBOT

Mech Commander est un jeu imposant, complexe et complet. Il propulse le joueur à la tête d'une unité qu'il faut savoir gérer tout au long d'une trentaine de missions de combat, dont certaines sont dignes d'un véritable casse-tête chinois. Les choix proposés pour construire au fur et à mesure ses groupes de combat sont exhaustifs.

MECH COMMANDER
À VOS MACHINES !

En titre **Mission presque achevée, le bâtiment de commandement adverse est en flamme et les défenseurs presque entièrement éliminés. Il ne reste plus qu'à se rendre au point d'évacuation. L'écran radar laisse apparaître les zones de balayage des Sensor Turrets adverses qui ont été capturées...**

Les options que doit prendre le joueur ont une incidence directe à court et surtout à long terme sur la campagne en cours. Seule une maîtrise et une compréhension d'un certain nombre de paramètres et de tactiques permettent de s'en sortir avec un peu de brio.

L'ANATOMIE D'UN MECH

A la base du jeu, la force de frappe dont on dispose sont les Mechs. Ces unités de combat se répartissent en deux catégories distinctes : les unités de l'Inner Sphere et celles des Clans, en particulier des Smoke Jaguars, les « méchants » de la campagne. Les modèles diffèrent énormement, tant dans leurs formes qu'au niveau de leur équipement électronique ou de leur armement.

La technologie des troupes de l'Inner Sphere est un peu en recul de celle des Clans. Les Davion Guards sont passés maîtres dans l'art de la bricole, de la récupération et de l'adaptation. Dans la campagne, on a ainsi l'occasion de récupérer des robots adverses en plus ou moins bon état et des stocks d'armes. Les Mechs que l'on récupère incomplets, une fois réarmés, sont globalement plus performants que ceux dont on dispose à la base, et ces derniers ne sont pas toujours équipés comme on le souhaiterait. Il faut donc savoir « bricoler » les unités et pour cela il faut comprendre l'anatomie d'un Mech.

Ces gros véhicules de combat sont définis par cinq paramètres : le châssis, qui détermine la taille de l'unité, le type (Armor, Jump et Weapon), les systèmes électroniques de détection, le pilote (MechWarrior) et l'armement, que l'on abordera un peu plus loin. Une combinaison judicieuse de ces différents facteurs font au bout du compte la différence entre une unité performante et une moissonneuse-batteuse.

Dix-huit modèles de Mechs sont présents tout au long du jeu (dix Inner Sphere et huit Clan). Tous sont abondamment illustrés dans le manuel et chacun se décline en trois variantes (Armor, Jump et Weapon). Cela donne tout de même une combinaison de base de 54 modèles différents. Leur fiche technique est accessible au niveau de la Mech Bay dans l'interface logistique. C'est à partir de cet écran que tous les choix concernant les unités sont faits.

En dehors du nom, du type et du poids du véhicule, la partie gauche de la fiche est réservée au pilote. Au début du jeu et pendant plusieurs missions, seuls les Mechs les plus légers sont accessibles, pour une question de coût d'abord et d'une manière moins flagrante pour une question de pilotes. Ces derniers peuvent en fonction de leur qualification piloter correctement telle ou telle taille de Mechs (tableau suivant).

Quel pilote pour quel Mech ?

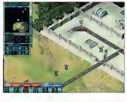
Grade du pilote	Type de châssis
Green	Light
Regular	Light / Medium
Veteran	Light / Medium / Heavy
Elite	Light/Medium/Heavy/Assault



Ci-contre **Pour capturer les bâtiments ennemis, il faut avoir éliminé toutes les unités adverses présentes alentours. Lorsque cela est possible, la récupération d'une Repair Bay est un atout pour réussir une mission.**

Ci-contre **On peut ordonner à ses MechWarriors de faire feu sur des parties bien déterminees du Mech adverse. Le curseur est jaune, cela veut dire que l'on a demandé de tirer à la tête de la cible pour la détruire en lui causant un minium de dommages. Malheureusement, c'est presque infaisable tant les chances de réussite sont minces. Une option de jeu pratiquement inutile. .**

Ci-contre a droite. **Certaines missions sont particulierement originale. Dans le cas présent, le tonnage de départ est limité à 15 tonnes et l'essentiel du scenario s'effectue avec un APC et un blinde leger de reconnaissance... avant de trouver et de liberer un Mech d'assaut Masakari.**



Bien sûr, il est toujours possible d'affecter un pilote sur le Mech de son choix, sans respecter ces limitations, au prix d'un malus plus ou moins important. Ce handicap est matérialisé dans la fiche technique de chaque unité par le **niveau rouge de la jauge**. Dans notre exemple, le pilote est debutant et le Mech est du modele le plus lourd (Assault). Le malus est proportionnel a la taille de l'unité et à la quantite, la technologie ou au calibre des equipements électroniques et armements qu il transporte. Bien qu'important, le malus attribue au pilote pour diriger cet Atlas-W, pourrait l'être encore plus si le robot etait entièrement équipe. Ce qui n'est pas le cas comme l'indique la jauge. Il pourrait embarquer encore un tiers d'armes complementaires.

En dehors de son expérience, le MechWarrior est défini par quatre competences : Tirs, Pilotage, Saut et Electronique (Sensors). Sur une unite dont l'armement est particulierement puissant, il faut un pilote tres bon en tir. S'il s'agit d'un appareil de reconnaissance, rapide et bien equipe en systèmes de détection, les compétences Electronique et Pilotage sont à privilegier. Enfin dans le cas plus rare d'un Mech equipe de Jump Jets, la compétence Pilotage est indispensable, car entre les mains d'un pilote qui maîtrise mal cette technique, un Mech peut tomber à l'atterrissage et subir des degâts. De plus, les tres bons pilotes peuvent utiliser cette competence pour mener une attaque speciale appelee Death From Above, qui consiste a atterrir pieds joints sur la tête du Mech adverse : risque mais efficace.

La catégorie du Mech détermine son poids et sa structure, donc sa capacite à emporter des armes et des systemes électroniques. La liste de son equipement y figure. On distingue quatre categories : les armes a portee courte (jusqu'a 75 metres), moyenne (jusqu'a 150 metres), longue (jusqu'à 225 metres) et les senseurs qui constituent les mesures et contre-mesures de detection de l'unité. Bien sûr, toute l'astuce consiste a equilibrer l'ensemble. On peut concevoir des Mechs polyvalents ou specialises. Mixer des armes a énergie (munitions illimitées) avec des armes à projectiles (munitions limitees). Mais surtout, et c'est cela qui est important, on peut adapter ses unites pour chaque mission. Ce n'est certes pas nécessaire au depart avec les Mech de l'Inner Sphere, assez bien conçus mais cela devient obligatoire sur les unités récuperées pour lesquelles on ne possède pas l'armement specifique a leur reconstruction.

LES ARMES MOYENNES À ENERGIE

Nom	Dégâts	Portée	Poids	Cadence (en sec.)
Heavy Flamer	5.0	Courte	8.0	8 0
Clan Heavy Flamer	5 0	Courte	7 0	7 0
Large Laser	4.0	Moyenne	9.5	5 0
Large ER Laser	4 0	Longue	11 0	5 0
Clan Large ER Laser	5 0	Longue	10.0	5 0

Note : dans le manuel du jeu, les armes qui ont une capacite de degats de 5 0 sont considerees comme lourdes, ce qui n'est pas flagrant en cours de jeu. Bien que puissantes ces armes ne permettent pas de «secher» un adversaire en un ou deux coups.

LES ARMES LOURDES

Nom	Munitions	Dégats	Portee	Poids	Cadence (en sec.)
Heavy AC	13	15 0	Courte	19.5	7.5
Clan Heavy AC	10	15 0	Courte	21 0	5 0
Clan Ultra AC	30	6.0	Moyenne	13.5	5.0
AC	40	6 0	Moyenne	15 5	4 0
PPC	NA	7.5	Moyenne	12.0	7.5
ER PPC	NA	7 5	Longue	14.5	7 5
Gauss Rifle	16	7.5	Longue	16 5	5 0
Clan Causs Rifle	16	7 5	Longue	13 5	5 0
Clan ER PPC	NA	11.25	Longue	11.25	7.5

Portee — Courte = 0 a 75 mètres
Moyenne = 25 mètres (min.) a 150 metres
Longue = 50 metres (min.) a 225 metres

L'equipement electronique

Equipement electronique	Limitations
Senseurs	Tout type de Mech
Sensor Advanced	Inner Sphere Raven ou Clan Light Mech
Probes (beagle, active)	Inner Sphere Raven ou Clan Light Mech
ECM (guardian, clan)	Inner Sphere Raven ou Clan Light Mech

Poids autorisé en unites de charge des Mechs

Type de Mech	Poids autorise en charge
Léger (25 à 35 tonnes)	16 0 (Commando A/J) à 22.0 (Raven W)
Moyen (45 a 55 tonnes)	25 5 (Hollander II A/J) a 36 (Centurion W)
Lourd (60 à 75 tonnes)	36 0 (Catapult A/J) à 65.0 (Madcat W)
Assaut (80 a 100 tonnes)	54 5 (Awesome A/J) a 73 5 (Atlas W)

Ci-dessus **Le Particule Projector Cannon et ses variantes constituent le meilleur systeme d'arme dont peuvent être équipés des Mechs. Il n'a pas besoin de munitions pour fonctionner et son poids permet d'en placer deux sur la plupart des unites lourdes.**

Ci-dessus. **Le Heavy Autocannon est l'arme la plus puissante de MechCommander. Malgre son poids empesant et ses munitions tres limitées, cette arme peut abattre un Mech adverse du premier coup !**

Ci-dessus **Lors d'un combat, il est toujours bon de faire passer des unités dans le dos de l'adversaire. Les coups au but n'en sont que plus meurtriers. Le Mech de type Raven qui se trouve dans cette position de tir a beau être une unité légère, il est armé d'un ER PPC et son pilote est un expert !**



Machine piège pour un Raven ! engagé par un camion lance-missiles, il subit un bombardement aérien dirigé par un Aerospace Spotter...



Ci-dessus. **La fuite est inutile devant ce groupe composé d'unités lourdes et d'assaut. Le fuseau des PPC signe l'arrêt de mort d'un Mech du type Loki...**

Dans tous les cas de figure, il est conseillé d'avoir toujours un minimum d'armes à courte portée pour la défense rapprochée du véhicule, car cela s'avère particulièrement utile dans deux cas : lorsque l'on est attaqué par des Mechs équipés de Jump Jets qui tentent une attaque de type Death From Above ou dans le cas d'un raid d'Elementals (fantassins en armure de combat).

La capacité d'un Mech à embarquer de l'équipement est déterminée par le poids du châssis (light, medium, heavy, assault) et le type de l'unité (voir tableau 5). Pour un modèle donné de Mech, on peut privilégier le blindage (Armor), la capacité de saut (Jump) ou l'armement (Weapon). Chaque variante a ses avantages et peut correspondre à un besoin précis. A noter cependant que seules les armes et les systèmes électroniques peuvent être modifiés pas le châssis ni le modèle.

LES VÉHICULES

Sur le terrain, tous les véhicules se ressemblent mais certains sont nettement plus dangereux que d'autres. Apprendre à les repérer et à les détruire rapidement évitera bien des mauvaises surprise.

Globalement les unités terrestres autre que les Mechs ne disposent pas d'équipement de détection électronique. On les repère donc bien avant qu'elles ne puissent le faire (à moins de déclencher l'alerte en entrant dans le champ d'une Sensor Tower). En fait seules les unités de reconnaissance (Swiftwind et Pegasus) sont équipées de senseurs, mais sont très vulnérables. S'il est peu conseillé (en dehors des véhicules spéciaux) d'utiliser des véhicules blindés, l'ordinateur en dispose abondamment dans la plupart des missions. Dans le cas où ses unités se font attaquer par une force mixte de véhicules et de Mechs, il est préférable de se débarrasser vite des véhicules (qui sont d'ailleurs moins solides).

Il faut se méfier de tous les chars lourds, le Bulldog est équipé d'un Heavy AC, le Von Luckner d'un Gauss Rifle, sans parler du Shrek PPC dont la tourelle dispose d'un Clan ER PPC et d'un ER PPC... Redoutable ! Attention aussi aux Aerospace Spotter qui, s'ils sont dépourvus d'armement ont la fâcheuse tendance de pondre des raids aériens en chaîne. Enfin dernier conseil, les Elementals (nuées de fantassins en armure de combat) sont indétectables. Ils ne peuvent être repérés que par l'observation approfondie du décor ou lorsqu'ils sortent de leur cachette (en général des arbres ou des buissons). Fragiles et peu dangereux en temps normal, l'ordinateur les utilise presque systématiquement dans toutes les missions d'escorte de convois et autres ambulances sans défense. Un stratège prévenu en vaut deux !

L'ÉQUIPEMENT

Tout au long des 30 missions de *MechCommander* on est amené à modifier des Mech, souvent involontairement, pour reconstruire des unités pour lesquelles on ne dispose pas de pièces de rechange, parfois volontairement pour personnaliser sa force de frappe à son style de jeu. Le plus difficile à organiser reste l'armement : l'offre est exhaustive, mais souvent peu accessible en terme de budget et les choix impliquent des stratégies de jeu très différentes.

Il y a deux façons d'aborder les combats contre des Mechs adverses (le problème ne se pose pas contre les véhicules). On peut essayer de viser une partie spécifique de l'unité pour s'en débarrasser en récupérant un maximum de matériel (dans ce cas il faut tenter le coup à la tête ou aux jambes). L'autre méthode consiste à concentrer la plus grande de puissance de feu possible pour éliminer l'adversaire vite, mais souvent de manière définitive ou presque. Il ne faut cependant pas se faire d'illusion, cette méthode s'avère la meilleure, car si on ne récupère pas toujours grand chose, on évite aussi de subir plus de pertes. Pour réussir à viser une partie spécifique d'un Mech adverse, il faut disposer de pilotes particulièrement compétents en Tir et encore cela ne marche pas souvent (c'est d'ailleurs probablement un mauvais équilibrage du jeu).

Ci-dessus. **Le Refit Truck est l'équivalent mobile d'une Repair Bay. Il est d'une importance capitale lors de certaines missions. Sa valeur peut être supérieure sur le terrain à plusieurs Mechs. Il est conseillé d'en abuser !**



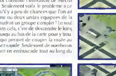
L'essentiel est donc de déterminer les meilleures combinaisons d'armement possible. On peut classer les armes en deux groupes : les armes à énergie fonctionnent sans munitions, les armes à inertie avec un nombre de munitions limité. Globalement, en observant nos tableaux d'armes, on s'aperçoit que les systèmes d'armement de puissance moyenne sont tous composés d'armes à énergie, alors que les armes lourdes sont plutôt des armes à inertie. Que faut-il préférer ? Tout dépend de la mission à venir et de la possibilité offerte au joueur de ravitailler ou non ses Mechs en cours de partie. La meilleure option reste un mixage des différents types d'armes, avec toutefois une préférence pour les PPC ou ER PPC. Redoutables à presque toutes portées, on peut facilement en coupler deux sur un Mech moyen du type Hollander II-W et Hunchback W.

L'arme la plus efficace demeure, sans aucun doute, le Heavy Autocannon, mais son poids et le nombre très réduit de ses munitions limitent son utilisation. On peut théoriquement le monter sur des Mechs de tout type (voire même les plus légers comme les Commandos) mais au dépend de tout armement complémentaire... De fait les armes les plus lourdes sont logiquement à réserver aux Mechs les plus gros.

Autre point important la distance minimale de tir de chaque arme. Les systèmes à courte portée peuvent faire feu à bout portant, tous les autres sont soumis à une distance minimum de tir : 25 mètres pour les armes moyennes, 50 mètres pour les lourdes. Avec cette limitation, le problème de chaque Mech lors d'un combat qui engage

PHASE 2, MISSION 3 : DESTRUCTION D'UN CONVOI ADVERSE

La première mission veritablement difficile du jeu est la destruction d'un convoi qui passe sur la rive opposée d'une riviere ou sont deposées les forces du joueur. Dans le briefing, l'etat-major conseille l'utilisation de Mechs equipes de Jump Jets. Seulement voila le probleme a ce niveau du jeu, c'est qu'il y a peu de chances que l'on ait les moyens d'avoir une ou deux unites equipees de la sorte... alors qu'il en faudrait un groupe complet ! Le seul moyen de traverser sans cela, c'est de descendre le long des berges du fleuve jusqu'au bas de la carte pour y trouver un double pont qui permet de couper la route au convoi si l'on a ete assez rapide. Seulement de nombreux vehicules adverses sont en embuscade tout au long du chemin...



1 - Preparation de la mission

On dispose d'une capacite de 300 t pour constituer sa troupe. Six Mechs suffisent si le groupe est composé d'au moins quatre unites moyennes et deux legeres. Il faut essayer dans la mesure du possible de les armer puissamment et avec des armes a énergie : les accrochages seront nombreux et le ravitaillement impossible. Dans le cas de cette mission le choix a ete le suivant pour un total de 260 tonnes :

- 1 Raven (equipe pour la reconnaissance)
- 1 Uller (modifie)
- 3 Hunchback (modifies)
- 1 Hollander II (modifie)

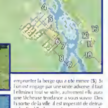
Le choix aurait pu se porter sur un Hunchback (50 t) au lieu d'un Uller mais dans ce cas il n'y avait pas de pilote regulier ou plus gradé disponible capable de le piloter. Il a donc ete preferable de se rabattre sur un Mech leger.

2 - Debut de la mission

Il faut selectionner tout de suite l'ensemble de ses Mechs, le Raven donne des informations importantes sur le position du convoi de l'autre cote de la riviere. Engager tout de suite a l'arme a longue portee les unites adverses et son artillerie permet de se debarrasser sans risques d'un ou deux Mechs adverses (**1**). Suivre le lit de la riviere : il se peut qu'un Mech adverse saute du côte ou l'on se trouve. S'en debarrasser ne pose pas de problemes (**2**). Il faut quitter les berges et traverser la foret des que cela est possible. On se retrouve alors devant une unite defensive composee de divers véhicule lanceroquettes mais surtout de deux chars Bulldog (**3**) a eliminer immediatement. Il suffit alors de trouver une petite route qui mene directement a la ville.

3 - Traverser la ville et trouver le pont

A l'entree de la ville, le long des berges, un Minelayer est en train de miner le terrain. L'eliminer en passant ne prend que quelques secondes (**4**). Il faut alors attendre que tous ses Mechs se regroupent. Le but est de traverser la ville le plus en bordure possible des maisons sans pour autant

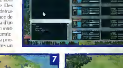


emprunter la berge qui a eté minee (**5**). Si l'on est engage par une unite adverse, il faut l'eliminer tout se suite, autrement elle aura une tâcheuse tendance a vous suivre. Des la sortie de la ville, il est imperatif de detruire les Fuel Tank qui se trouvent en face de soi (**6**). L'ennemi dispose non loin de la d'un Aerospace Spotter qui peut reduire en miette toute unite qui s'aventure a proximite. Passe la destruction des containers, la priorite est l'Aerospace Spotter (**7**). Apres un bref combat, on rattrape les berges et on arrive un peu plus au nord a proximite d'un pont defendu par deux SRM Carrier et un char Rommel (**8**). Le pont est defendu par un char Bulldog (**9**) et la berge opposée par deux Striker Light Tank.

4 - L'attaque du convoi.

En suivant la route, on arrive au deuxieme pont. La pas de problemes : il n'y a plus de defenses. Il suffit d'aller jusqu'au croisement (**10**). En bifurquant sur la droite on tombe sur des defenses adverses qui abritent des Mechs de type Raven. C'est a eviter. Il faut prendre la route non goudronnee et avancer au devant du convoi. Apres avoir elimine un Aerospace Spotter et un char Rommel (**11**), les camions arrivent (**12**). La mission s'arrete immediatement apres l'elimination du dernier d'entre eux (**13**) : les unites defensives adverses ne sont donc pas des cibles prioritaires.

Notes : Il n'y a pas beaucoup de materiel a recuperer tout au long de cette mission. Un ou deux hangars se trouvent dans la ville mais ne contiennent pas grand chose. Le prix a payer pour leur capture est trop important. Il existe d'autres methodes pour reussir la mission, notamment d'essayer d'engager systematiquement le convoi adverse a longue distance a partir du cote de la riviere ou l'on se trouve. Il faut pour cela equiper ses Mechs en consequence. La methode peut marcher mais reste marginale.



des cibles mobiles, est de se placer en permanence a bonne distance pour utiliser au mieux sa capacite de destruction. Il faut donc toujours completer l'armement a moyenne et longue portee par des defenses a courte portee. L'ordinateur cherchera souvent à engager les unites adverses à bout portant si cela peut lui éviter de subir un feu d'armes lourdes ou moyennes.

Le Mech s'appuie sur des systémes electroniques afin de pouvoir utiliser au mieux sa capacite de combat. Il y a trois types de systeme : senseurs, probes et contre-mesure electronique (ECM). Les premiers servent a détecter les unités adverses ; les modeles de base portent a 350 m et les plus évolues (Inner Sphere Advanced) à 525 m. Bien qu'elle ne puisse équiper que des Mechs du type Raven ou des modeles legers capturés à l'adversaire, cette technologie donne une avantage permanent au joueur, puisque les clans n'en disposent pas.

Par contre, l'ordinateur utilise souvent une méthode pour echapper au ratissage des sensors : ils desactive ses unités (shut down). D'ou l'utilité de coupler des probes aux sensors qui permettent alors leur detection. Enfin les ECM reduisent la portee de détection des Mechs adverses. Attention l'utilisation des probes et ECM repond aux mêmes critères que les Inner Sphere

LA GESTION DES MECHWARRIORS

Avec un effectif de depart reduit, il faut recruter tres vite de nouveaux pilotes Il est toujours bon d'en avoir un peu plus que necessaire, en réserve, notamment a cause des blessures Un Mechwarrior blesse peut combattre mais diminue d'autant les capacites du Mech qu'il pilote De plus ses blessures se soignent deux fois plus vite au repos qu en mission Si on peut rapidement disposer de pilotes reguliers puis veterans en passant par l'ecran d achat, il ne faut surtout pas negliger la formation de ses hommes Ainsi, au depart, il faut faire tourner un maximum de pilotes sur le plus de missions possible pour leur faire prendre du galon et améliorer leurs competences

Advanced Sensors (voir tableau) Pour bénéficier des avantages liés à ces systeme electroniques, il faut concevoir des Mechs légers, qui serviront d'unités de reconnaissance L'interêt d'une telle unite est évident.

ORGANISER SES UNITÉS

Constituer une unite, c'est bien, mais encore faut-il qu'elle soit efficace sur le terrain Pour cela, il convient de respecter quelques regles elementaires. En premier lieu, il faut vérifier quels sont le tonnage et le nombre d'unités autorises pour chaque mission Puis quels sont les objectifs à atteindre et à quelle force risque-t-on d'être opposé ? Il ne s agit pas systématiquement d'aligner le plus d'unités possibles Souvent un seul groupe de quatre Mechs suffit alors que l'état-major en autorise huit. De plus, toute économie de tonnage sur une mission represente des credits en plus.

Comment organiser ses Mechs ? Quelles unites choisir sur le terrain ? Il n'y a pas de reponse toute faite, chacun aura sa tactique Par contre, certaines règles marchent très bien

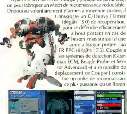
Si on a la possibilité de ravitailler ses troupes en cours de mission (a l'aide d'un Refit Truck ou d'une Repair Bay), on peut choisir des Mechs puissamment armés, notamment d'Heavy Autocannons ou de toute autre arme lourde à projectiles Le nombre reduit de munitions ne sera pas un problème, puisque l'on pourra les recharger entre chaque engagement. Ensuite, les choix et la tactique a suivre ne sont pas les mêmes selon que l'on dispose d'un ou de plusieurs groupes d'unités au depart Avec un seul groupe disponible (quatre unités au maximum), ils est plus facile de prendre des Mechs de type similaire On peut, éventuellement, réserver une place pour un Refit Truck, ou une unité equipée pour le soutien à longue distance (utile pour neutraliser les defenses des bases adverses ou les Sensor Towers) Quoi qu'il en soit il vaut toujours mieux ne pas trop éparpiller ses forces

QUATRE VARIANTES POUR DOPER SES MECHS

Voici quatre variantes d unites conçues a partir de châssis assez courants. Si l on accede a des Mechs lourds assez rapidement, puis a des Mechs d'assaut encore plus imposants, les modeles moyens restent tout au long de la campagne l epine dorsale des forces dont on dispose Les modeles presentes ici ont ete volontairement depourvus d'armes lourdes ou moyennes a projectiles, de maniere a ne pas être dependants d'une source de ravitaillement en cours de mission au moins en ce qui concerne l'armement principal

● **Cougar J**

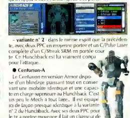
A partir d un châssis de Cougar J (equipe de Jump Jets), on peut fabriquer un Mech de reconnaissance redoutable Depourvu volontairement d'armes a moyenne portee, il transporte un C/Heavy Flamer (dégâts 5 0) de récupération, pour se defendre efficacement a bout portant en cas de besoin mais surtout d une arme a longue portee un ER PPC (dégâts : 7.5). Couple a ses systemes de detection (Guardian ECM, Beagle Probe et Sensor Advanced) et a sa rapidite de deplacement ce Cougar J constitue un unite de reconnaissance plus puissante qu un Raven



● **Hunchback-W**

Le Hunchback figure parmi les modeles de Mechs les plus utilisés dans le jeu Ils offrent dans leur version Weapon un bon compromis entre vitesse de deplacement, blindage et equipement embarqué Chaque fois que l'on a besoin d'aligner beaucoup d'unites pour un tonnage reduit, le Hunchback s'impose.

– **variante n° 1** C/Streak SRM de récuperation pour la defense a courte portee (degâts 2 0 / 83 coups) PPC (degâts 7 5) en portee moyenne et ER PPC (degâts 7 5) en portee longue permettent a deux armes lourde de tirer en même temps pour faire des dommages redoutables Ce modele peut servir tant a l attaque qu a l appui d'autres unites grâce a sa portee de tir



– **variante n° 2** dans le meme esprit que la precedente, avec deux PPC en moyenne portee et un C/Pulse Laser complete d'un C/Streak SRM en portée courte Ce Hunchback est lui vraiment conçu pour l attaque

● **Centurion-A**

Le Centurion en version Armor dispose d'un blindage puissant tout en conservant une mobilite identique et une capacite en charge superieure au Hunchback C'est un peu le Mech a tout faire.. Il est equipe ici de façon presque identique à la variante n° 2 du Hunchback. Avec ses deux PPC pour le tir a portee moyenne il fait un chasseur de Mechs redoutable.

Le Refit Truck, quand il est disponible, est un allié souvent plus precieux que plusieurs Mechs supplementaires Il suffit de le laisser en arriere et de le ramener apres chaque combat vers ses unités pour les remettre en etat

Avec plusieurs groupes de combat, on peut répartir ses forces de maniere plus simple Il faut aussi penser à vérifier quel groupe apparaît a quel endroit de la carte de la mission. En general ils sont assez proches, mais cela peut avoir une grande importance On peut ainsi creer un groupe d'assaut avec des Mechs équipés pour le combat à portée courte ou moyenne et un groupe de soutien, constitue d'unités plutôt dotées d'armes à longue portée qui couvriront les autres Selon la mission, on peut aussi constituer seulement des groupes d'assaut. Quoi qu'il en soit quand on a la chance de pouvoir créer plusieurs groupes, il ne faut pas s en priver, même si par exemple on fait un groupe de trois Mechs et un d'un seul Sur le terrain, selectionner un groupe se fait à l'aide des touches F1, F2, F3 du clavier, ce qui est tres rapide pour donner ses ordres

La meilleure tactique est d'envoyer un premier groupe à l'attaque et de contourner avec un deuxieme pour frapper de dos Cette methode est tres efficace car les Mechs sont plus vulnérables sur leur arriere, surtout quand l'unite qui prend a revers est equipée d'une arme lourde Bien sûr, s'adjoindre les services de Mechs spécialises dans la reconnaissance est un atout de taille Une telle unité deployée en amont d'un groupe d'assaut permet d anticiper l'arrivée de toute unité adverse en évitant de se faire repérer Tres utile lorsque l'on explore une base adverse, c'est redoutable pour les embuscades

Au total, l'étude minutieuse de la mission reste la clef de voûte de l'organisation des unités sur le terrain Certaines d'entre elles necessitent des tactiques furtives, d'autres des assauts brutaux Savoir repérer les missions simples permet d'entraîner ses pilotes les moins bons et d'économiser sur le tonnage autorise Enfin, un dernier conseil pour optimiser ses finances : lorsque l'on revend un Mech, il est rachete a un prix fixe, qu'il soit partiellement ou pas du tout équipé Autant récuperer tout le matériel qu'il porte avant de revendre la carcasse, quitte a revendre ce materiel séparément !

L'étude minutieuse de la carte de jeu lors du briefing de mission est indispensable c'est le seul moment ou l'on a un aperçu de l'intégralite du terrain Il faut en profiter pour reperer les objectifs primaires, secondaires et les chemins d'acces



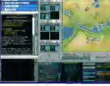


Ci-contre à gauche **Un vehicule que le joueur va vite haïr : le camion lance-roquettes longue portee !**

Ci-contre. **Cette base adverse a été capturée sans trop de degâts. Elle renferme un Sensor Tower Building, une Repair Bay et des Control Turrets pour les defenses. C'est une prise importante pour la poursuite du scenario**

PHASE 4, MISSION 4 : CAPTURE ET DEFENSE D'UN COMPLEXE INDUSTRIEL

Cette mission n est pas forcement la plus difficile du jeu Seulement, elle illustre parfaitement les grands principes tactiques de *MechCommander*. Les objectifs de ce scenario sont annonces comme la capture et la defense d un complexe industriel ainsi que l'elimination des forces adverses soit 26 Mechs et une dizaine de vehicules blindes !



1 - Preparation de la mission

Cette fois, il n est pas question de se restreindre 480 tonnes pour dix unites sont autorises. Il est inutile d'essayer de gagner du poids. la mission sera longue, les ennemis nombreux il faut des Mechs disposant d'une puissance de feu importante capables de se debarrasser rapidement de n'importe quel ennemi Ils seront aides par des unites de reconnaissance qui leur permettront de collecter des informations et de rester furtifs

- 1 Uller-J (Advanced Sensor Beagle Probe et ECM plus arme lourde longue portee a energie)
- 1 Raven-J (Advanced Sensor Beagle Probe et ECM plus arme lourde longue portee a energie)
- 2 Awesome-W
- 1 Masakari-J (c'est le seul dont on dispose)
- 1 Atlas-W

Les deux Mechs de reconnaissance constituent le groupe 3, les autres se repartissent entre le groupe 1 (3 Mechs) et le groupe 2 (2 Awesome)

2 - Debut de la mission

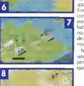
La zone d arrivee est calme il faut aller chercher une hauteur au sud-est pour y placer les unites de reconnaissance Elles sont suivies de pres par le reste de la troupe Une colonne de Mechs adverses de type Thor apparait alors a l'ecran radar Nos unites sont invisibles, puisque couvertes par les ECM du Uller et du Raven Il suffit d attendre que l'ennemi soit passe pour fondre sur lui par l arriere (**1**). Le combat est bref et violent pour l adversaire. Les avaries subies ne sont pas graves il est possible de reparer ses troupes avant le prochain engagement



Il suffit alors de remonter vers le nord-est de la carte ou de suivre la route pour arriver à un pont (**2**) Aucune unite adverse ne se trouve dans le secteur. Les Mechs de reconnaissance partent en avant. Un peu plus loin se trouve une toute petite base non defendue elle abrite une Repair Bay (**3**) qui ne demande qu a être capturee

3 - Premier assaut

Pendant que l on repare les avaries de ses Mechs, il faut disposer le reste de ses troupes (dont au moins une unite de reconnaissance) a l'est a proximite de la base On peut aussi utiliser un ou deux Sensor Probe En effet une contre-attaque disparate de vehicules adverses va s'effectuer par vagues... Deux blindes d abord, un char de type Von Luckner, puis un Bulldog et enfin des Mechs des Firestarter, Loki, Thor et Hunchback (sept au total) Il suffit de les attendre tranquillement et de les eliminer au fur et a mesure (**4**) Des que tout est calme une derniere tournee de reparations effectuee, il est temps de passer aux choses serieuses



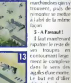
4 - Exploration et encerclement

L integralite des forces adverses restantes se trouve maintenant dans le complexe industriel qu'il faut prendre sans dommages. Les deux unites de reconnaissance vont jouer un rôle capital Pour l'instant, il vaut mieux laisser le reste de ses Mechs dans la petite base et envoyer l'Uller et le Raven vers le nord En suivant la voie ferree Ils arriveront vite a un premier complexe qui se trouve au bord de l'eau Il y a trois entrepôts a capturer (**5**) Il faut ressortir par le sud et suivre la côte vers l est. En utilisant les Jump Jets des deux Mechs (**6**) on peut sauter d iles en iles jusqu a un depôt adverse (**7**), puis finir de traverser pour arriver tout en haut de la carte dans le coin nord-est

Toujours en utilisant les Jump Jets, il faut alors atteindre le sommet des falaises et se deplacer vers l'ouest pour arriver au dessus du complexe industriel (**8**) dont les Advanced Sensors donnent une image complete Il est defendu au nord par huit chars lourds (**9**) et au sud par 15 Mechs 10 Firestarter et 5 Hunchback (**10**) Le Raven et le Uller sont toujours indecelables par l'ennemi, il suffit de faire un bond au pieds des falaises pour s emparer en toute sécurite des six containers de marchandises qui s y trouvent, puis de remonter se mettre a l abri de la même façon



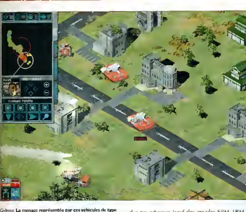




5 - A l'assaut !

Il faut maintenant rapatrier le reste de ses troupes en contournant largement le complexe dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but est d aller detruire les chars en premier, sinon ils detruiront les bâtiments a capturer Pendant ce temps, on peut utiliser son appui aerien disponible pour faire un peu de vide dans les rangs des Mechs qui sont en defense... ils ne bougeront pas (**11**) Il y a un moyen efficace de se debarrasser presque de la totalite des blindes en un tir, c'est de revenir au niveau du complexe vers les reservoir (Fuel Tank) et d attendre qu'ils approchent pour faire sauter le tout (**12**) en sacrifiant deux depôts Des que l on penetre dans le complexe les Mechs adverses arrivent. En premier les Firestarter puis les Hunchback, le combat doit etre court (**13**) pour empecher qu une ou deux unites n'aient l'idee de detruire un des deux batiments qu il faut capturer pour finir la mission (**14**)

Note le bilan de cette mission est impressionnant pres d une dizaine de Mechs recuperes notamment des Thor et des Loki ainsi que plusieurs tonnes d'armement



Ci-dessus La menace représentée par ces véhicules de type Bulldog, lourdement armé, n'est jamais à négliger, même en présence de Mechs adverses.

TERRAINS ET BÂTIMENTS

Attention, certaines cartes sont de vrais labyrinthes. Rivières et ponts, forêts, montagnes et routes sont les points-clés à identifier.

Lors d'une mission, la seule vision du terrain se limite à ce qui est révélé par les capteurs et systèmes de repérage des Mechs. Au fur et à mesure de leur progression la carte se révèle. Là, il faut savoir utiliser tous les atouts à sa disposition : le terrain naturel et les constructions.

Les éléments naturels n'offrent qu'un intérêt assez restreint. Les falaises, forêts et rivières sont infranchissables sauf à l'aide de Jump Jets (et à condition qu'elles ne s'étendent pas sur une trop grande largeur). Il faut donc se méfier et éviter de se faire coincer dans un cul de sac. Pour ce qui est des forêts on peut toujours les détruire. Cela permet, dans certains cas, d'ouvrir un passage qui contourne les défenses adverses. Mais il est inutile de déboiser des zones entières cela ne mène à rien, en dehors d'utiliser des munitions parfois limitées. Le relief est lui un allié précieux. Plus un Mech se trouve sur une position élevée, plus son champ de vision est large. L'intérêt est donc évident lors de l'exploration d'une carte. Dans une certaine mesure le relief peut aussi occulter des unités et les protéger des tirs adverses (sauf des missiles SRM, LRM et autres variantes).

Le plus important reste le chapitre des constructions. Elles conditionnent non seulement les objectifs à atteindre, mais leur utilisation à bon escient permet de vaincre à coup sûr. La capture de bâtiments ennemis est un véritable sport national dans *MechCommander*. Cela concerne un grand nombre de structures de contrôle (QG, défenses, détection, etc.). Se les approprier n'est pas toujours facile, logiquement les défenses dont elles disposent sont à la hauteur de leur importance stratégique. Pour réussir à s'emparer d'un bâtiment adverse, il faut avoir éliminé ou éloigné toutes les unités mobiles qui sont à proximité.

Les dépôts et autres hangars sont des proies faciles. Leur capture permet de récupérer du matériel qui servira soit à réarmer ses unités, soit à la revente pour obtenir des crédits supplémentaires. Tout ce qui est capturable est à prendre. Mais attention, dans certaines missions, ces dépôts sont au cœur de défenses solides mais ne contiennent pas grand chose. Il ne faut donc pas se focaliser sur ces bâtiments mais essayer de saisir l'opportunité de leur capture lorsqu'elle se présente, le plus important restant les objectifs de la mission en cours.

Les bases adverses sont défendues par des tourelles de trois types différents. Elles sont contrôlées par des bâtiments qui se trouvent toujours à proximité, mais souvent derrière des murs d'enceinte. Leur capture permet non seulement de neutraliser ces défenses, mais surtout de les retourner contre leur propriétaire... Si la base adverse doit être détruite ou n'offre que peu d'intérêt pour la mission, les tourelles peuvent être éliminées à distance et la capture des tours est sans intérêt. Par contre, certaines mission demandent au joueur de capturer une installation ennemie et de la protéger pendant un certain temps, les défenses deviennent alors un allié précieux. On peut appliquer la même règle pour les poste de contrôle des barrières, qui commandent les portes d'accès soit à des bases soit à des passages stratégiques (dans ce cas l'utilisation d'un Mech équipé de Jump Jets peut s'avérer bien pratique).

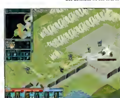
Au registre des bâtiments utiles, il faut ajouter les QG dont la capture offre une vision de l'ensemble des unités adverses, un moyen idéal pour programmer des bombardements redoutable. Les tours de contrôle électronique permettent de profiter du réseau de tours de sensors disposées sur la carte de jeu. Ce sont des senseurs qui possèdent un rayon de détection assez important. Cela peut s'avérer utile. Si l'on n'en possède pas le contrôle, il faut les éradiquer systématiquement et à longue distance. Autrement, ils ont la fâcheuse tendance à attirer l'ensemble des unités ennemies présentes dans le secteur. Cela se traduit en général par une nuée de véhicules et un combat bref, mais qui peut endommager sérieusement un des Mechs dont on dispose. A éviter.

Enfin, il faut ajouter une mention particulière aux Repair Bays qui tout, comme les Refit Trucks, sont dédiés tant à la réparation qu'au ravitaillement des Mechs. Leur capture et leur utilisation permet de remettre ses troupes d'aplomb, avec cependant quelques limites. Un Mech qui a perdu des armes ou un bras ne pourra pas les remplacer en cours de jeu, même dans une structure de ce type. Autre point à surveiller, la faiblesse de l'unité peut provenir du pilote qui est blessé et là il n'y a rien à faire. Un dernier petit conseil, les programmeurs du jeu n'ont jamais mis ce type de bâtiment par hasard... si l'on parvient à les capturer, c'est que le plus difficile reste à venir ! ❐

En vignette. Les QG mobiles adverses peuvent être capturés au même titre que certains bâtiments. Cela permet de découvrir la position de toutes les unités ennemies présentes sur le terrain, une opportunité à ne pas manquer.

Ci-contre. Attention aux fuel tanks et autre réservoirs de carburants... un simple tir provoque une explosion en chaîne fatale à tout ce qui se trouve dans cette zone. C'est un piège idéal pour attirer les unités adverses, mais il faut rester vigilant, elle peuvent avoir eu la même idée !

Ci-dessous. Certaines installations ne peuvent être capturées, mais n'en constituent pas moins des cibles stratégiques. La destruction de ce générateur va priver une base entière des défenses de ses tourelles.



FORT d'un impressionnant succès en Allemagne, *Anno 1602*, un jeu de gestion et de conquête situé, cela devient une habitude, dans le Nouveau Monde, débarque en France.

Par Jean-Claude BESIDA

Cet hiver est riche en bons jeux de gestion, et la compétition sera rude entre *Caesar III*, *Chevaliers et Camelots*, *Settlers III* et *Anno 1602* (titré simplement ***1602*** dans sa version française). Ce dernier nous arrive fort d'une bonne réputation établie auprès du public allemand depuis six mois. Il reprend le flambeau des jeux de colonisation là où *Conquest of the New World* l'avait laissé. L'enjeu est en effet d'établir une colonie viable et de la faire prospérer dans un nouveau monde grâce à une économie compétitive et à un commerce actif aussi bien avec les autres puissances qu'avec les indigènes.



ANNO *1602*

LE NOUVEAU MONDE VU D'OUTRE RHIN

La part d'exploration est réduite au minimum, puisque la carte est connue dès le départ. La reconnaissance des nouveaux territoires fournit des indications sur le type de culture supporté par les sols (coton, tabac ou autres) et sur la présence éventuelle de minerais rares dans les massifs montagneux. Légère déception, l'échelle choisie n'offre pas un monde des plus vastes (rien à voir avec le merveilleux mais assez ancien *Colonization*). De plus, le nouveau monde en question s'avère être un archipel composé d'une petite dizaine d'îlots. Leur disposition et topographie change à chaque partie, permettant de renouveler largement le défi. Le joueur choisit la couleur de sa bannière, mais il n'y a pas de nation précise ayant une influence sur le déroulement du jeu. Au départ, il dispose d'un seul navire, chargé de bois, d'outils et d'un minimum de vivres.

Avec cela, il faudra installer une petite colonie. Peu de bâtiments sont disponibles au départ : un entrepôt, une bergerie, un tisserand, un bûcheron et un pêcheur. Avec la croissance de la population, de nouvelles installations permettent de faire monter en puissance la colonie : carrière, tailleur de pierre, boucher, éleveur de bétail, plantation de canne à sucre, de tabac, de coton, vignoble, auberge, boulangerie, moulin, ferme d'épices, distillerie de rhum, plantation de cacao, mine de fer, fonderie, outilleur, mine d'or, orfèvre.

Cette liste ne concerne que les éléments économiques, mais le jeu prend en compte aussi bien la défense militaire des colonies que tout un aspect de « service public ». Ainsi, les armées sont équipées d'épées (forgeron), de mousquets (fabriquant), de canons (fonderie). La colonie est protégée par des palissades, tours de guet, forts,

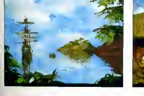
En titre **Signe d'un commerce florissant, les vaisseaux marchands se pressent le long des quais de votre colonie.**

châteaux et grands châteaux. Les vaisseaux marchands et de guerre sont lancés à partir de deux sortes de chantiers navals. Enfin, des infrastructures variées viennent améliorer le sort des colons : marché, hôpital, bains publics, pompiers, chapelle, cathédrale, école, université, théâtre. Au total, on jongle avec une cinquantaine de bâtiments différents, ce qui autorise de multiples combinaisons, et comme dans tous les jeux de simulation urbaine, un bon schéma d'aménagement doit prendre en compte la circulation entre les installations et leur complémentarité.

UNE INTERFACE EXEMPLAIRE

L'interface du jeu est remarquable d'efficacité et de simplicité. L'écran est exploitable jusqu'à une résolution de 1024x768, et le joueur dispose de trois niveaux de zoom. Le niveau maximal permet d'apprécier le détail des animations, pas tout à fait aussi fines et savoureuses que pour *Chevaliers et Camelots* par exemple, mais très honnêtes et précises dans leur genre. On voit les élans galoper dans les forêts, les moutons paître, la canne à sucre fleurir et les pêcheurs sortir leur embarcation en mer.

Les constructions, origine allemande oblige, ont plus une allure de Vieux Continent que de







Jeu CD-Rom PC en version française edité par Infogrames - Sunflowers. Configuration recommandee : Pentium 166 avec 32 Mo, lecteur CD 8x. Sous Windows 95





Ci-dessus **Plantations de cacao à la belle saison. Une économie coloniale repose sur l'exploitation maximale des richesses d'une nature luxuriante.**

Ci-dessus à droite. **Ces arcs de triomphe et ces statues d'or commémorent vos victoires militaires et vos campagnes navales. Rien de tel pour rehausser l'éclat du parvis de votre palais !**

Nouveau Monde, avec châteaux forts et belles demeures à colombages. Mais après tout, on ne se plaindra pas d'avoir un peu d'air frais dans une production dominée par l'esthétique américaine. Une ligne d'information en haut de l'écran permet de suivre l'évolution des ressources vitales du jeu et de repérer les pénuries. Les commandes sont regroupées dans une barre de menu, simple et bien organisée, à droite de l'écran.

Des raccourcis-claviers fort pratiques permettent d'accélérer le temps lorsqu'il ne se passe rien de notable. Des points d'interrogation apparaissent ponctuellement au-dessus des bâtiments qui posent problème. On peut faire pivoter la carte pour vérifier, par exemple, le tracé d'une rue cachée derrière des constructions. L'ensemble de l'interface est donc fort bien conçu, permet d'obtenir rapidement les informations utiles et de donner commodément ses ordres.

Que la bande-son distille des mélodies aimables et discrètes n'ajoute certes que peu de choses au jeu, mais enfin cela ne gâte rien non plus. Les séquences vidéo sont de la même veine et juste assez présentes pour créer une atmosphère. Elles ponctuent votre progression au rythme des grands événements : découverte de mines d'or, épidémie de peste, etc.

PRODUIRE ET COMMERCER

Le premier défi du jeu consiste à bâtir une colonie apte à se développer avec un trésor limité, puisque tous les bâtiments ont un coût. Rapidement, il faut dégager des surplus, lever des impôts, faire du commerce. On peut acheter et vendre aux indigènes, aux puissances concurrentes et quelquefois, avec des risques, aux pirates. L'aspect diplomatique du jeu est très expéditif. On a le choix, pour chaque puissance entre quatre options en tout et pour tout : traité de commerce ou pas, guerre ou paix. Il est difficile de faire plus simple. C'est visiblement un parti-pris des auteurs, qu'on retrouve ailleurs également : épurer tous les aspects secondaires du jeu (exploration, diplomatie, combats) pour que le joueur se concentre sur la gestion de ses colonies.

Très classiquement, le secret de la richesse consiste à se procurer des ressources brutes et à revendre des produits manufacturés, bien plus coûteux. Ces ressources de base sont soit produites par vos exploitations agricoles (épices, laine, viande, blé, cacao, tabac et autres) soit extraites par des mines plus ou moins sophistiquées (pierres, fer, or).

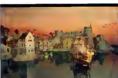
Pour maintenir le joueur sous pression, tous les bâtiments qui lui seraient nécessaire ne sont pas disponible au début. Il faut vraiment gérer de très près ses maigres ressources pour les faire fructifier. En fait, on peut très bien, par des constructions hasardeuses, assécher son trésor, se placer dans une impasse et voir sa colonie s'effondrer dans le marasme et la désolation. Tout le jeu, un effort de longue haleine en vérité, repose sur le principe des seuils quantitatifs. La population de la colonie doit croître coûte que coûte. Et le joueur verra ses valeureux pionniers du début devenir successivement colons, puis bourgeois, puis marchands et enfin aristocrates.

Chaque niveau donne droit à de nouvelles constructions, mais l'atteindre demande de satisfaire les besoins vitaux de la population. Ces besoins sont bien évidemment de plus en plus raffinés. Au départ, quelques barriques de mauvais alcool suffisent à tenir la populace, mais par la suite, il réclamera des écoles, l'accès aux bains, à l'hôpital et à l'université – tout en consommant de plus en plus de matériaux pour se construire des maisons de plus en plus luxueuses. Bref, c'est comme en France !



Ci-dessus **Ces distilleries alignées dans les champs de canne à sucre nous rappellent que le rhum est une denrée vitale.**











Ci-dessus Il reste encore de l'espace libre sur cette île en plein essor. On voit nettement le plan en damier, très à l'américaine, qu'a choisi le gouverneur pour sa ville.

Ci-dessus à droite Ces maisons à colombages, ces façades à pignons, et ces cathédrales gothiques nous rappellent plus la vieille Europe que la trépidante Amérique…

GOUVERNER C'EST PRÉVOIR

La qualité la plus importante du bon colonisateur est de savoir anticiper les besoins de sa bonne ville. Très probablement, il faudra plusieurs essais avant de saisir à ses dépens l'importance vitale de ce paramètre pour *Anno 1602*. Ainsi, dès le départ, il faut voir grand, ne pas entasser les maisons les unes contre les autres mais prévoir un plan en damier largement irrigué par les routes. Les bâtiments ayant tous une aire d'effet, on repère assez vite la densité souhaitable pour que toute la ville soit prise dans le maillage des services. Certains gros équipements, tard venus d'ailleurs, comme la cathédrale et l'université, seront naturellement au centre de la future mégalopole. Il faut donc leur réserver une place dès le début.

Mais prévoir un aménagement valable ne suffit pas. Il faut également songer à se procurer les produits qui seront indispensables à vos administrés. Si vous avez abordé une île qui ne permet que de produire du cacao et le tabac, il faudra importer le rhum et le épices, et promptement, sans pour autant vous ruiner. Autant dire que le joueur, tout en ayant l'impression d'un jeu parfaitement harmonieux et ouvert, est constamment maintenu sous pression et ne paie ses erreurs – très chers – que parfois fort longtemps après les avoir commises.

En dehors du multijoueur, deux modes de jeu sont possibles en solitaire. Le premier propose des missions du genre « conduisez votre population à X colons puis passez à la mission suivante ». Le second est le jeu continu, sans autre critère de réussite que de survivre, de se déployer et finalement de surpasser ses rivaux présents sur la même carte. Un pari ouvert, à la *Sim-City* en quelque sorte. Contrairement à bien des jeux, il n'est pas possible d'en découdre immédiatement avec les autres puissances, pour la bonne raison que fabriquer la moindre épée requiert déjà une colonie fort avancée. La guerre est bel et bien possible, mais un joueur pacifiste saura se satisfaire de relations de bons voisinages sous l'auspice du commerce et de la prospérité.

DES COMBATS SECONDAIRES

Les combats, rendus avec le minimum d'options ne sont sûrement pas le centre de gravité de ce jeu. Quatre unités sont disponibles : fantassins, cavaliers mousquetaires et canonniers. Quelques structures défensives (tour de guet en bois et poste fortifié de pierre) viennent compléter la panoplie. Les unités peuvent être contrôlées selon le protocole universel des jeux de stratégie en temps réel : sélectionner, attaquer. Cette manière très sobre d'envisager les opérations militaires n'en est pas moins efficace. Mais il est clair que l'économie prime.

La guerre navale joue pleinement son rôle d'affrontement économique. Les vaisseaux que vous construirez serviront à faire le blocus des ports ennemis, à capturer des cargaisons, à détruire les marines rivales ou les pirates. Enfin, le moment venu, c'est à bord de ces navires que prendront place vos troupes terrestres pour l'invasion finale.

Il faut bien être conscient que tous les aspects secondaires d'un jeu de gestion (l'exploration, les combats, la diplomatie) ont été sabrés et réduit à leur plus simple expression. De la même manière, on a l'impression que toute l'épaisseur historique de la conquête des Amériques a été comme aplatie. Certes, on est bien dans le Nouveau Monde : c'est de la canne à sucre qui est cultivée, et on y découvre vraiment des pépites d'or. Mais en même temps, il n'y a pas ni Sioux ni Incas, seulement de fades indigènes que vous ne voyez jamais et de très improbables pirates qui se comportent comme des marchands simplement un peu moins fiable que les vrais et vous volent un bateau de temps en temps.

Et vous chercherez en vain Hernan Cortes ou Cavelier de la Salle ici. *Colonization* et *Conquest of the New World*, malgré leurs imperfections criantes, faisaient passer quelque chose de cette mystérieuse fascination pour l'Amérique. Ici, le nouveau monde n'est qu'un prétexte, et tellement aseptisé qu'on regrette qu'un aussi bon jeu soit aussi insipide. Est-ce être trop critique envers nos voisins d'outre-Rhin que de dire qu'ils nous livrent là un produit solide mais sans surprise ? Une fois mentionnée cette relative faiblesse historique, il n'en reste pas moins qu'on a là un jeu de gestion robuste, bien pensé et qui tient le joueur en haleine pendant de très longues heures. ❐

Ci-dessus Un village d'autochtones. Peu agressifs, ils se font une joie de commercer avec les envahisseurs.

À droite Le tailleur de pierres dans sa carrière sous l'œil placide d'un élan. Apprenez qu'au Nouveau Monde règnent la paix et l'harmonie…



ANNO 1602

Qualités : jeu allant droit au but, efficace et sans fioritures inutiles. Interface pratique, animations agréables et juste bien dosées. Difficulté intéressante de la gestion. Bonne durée de vie.

Défauts : peut laisser sur leur faim les joueurs les plus exigeants ou les plus attirés par l'aspect stratégique. Souffrira probablement de la concurrence de produits plus typés et/ou plus innovants. Très faible rendu historique.



ABONNEZ VOUS A CYBER STRATEGE

ET BATISSEZ LA VILLE ETERNELLE !







Six numéros de CYBERSTRATÈGE	234 FF
Le jeu CAESAR III	349 FF
Total :	~~583 FF~~

Notre offre : 445 FF SEULEMENT !

Economisez 138 FF !

Caesar III : jeu CD-rom PC. Nécessite un Pentium 90 ou supérieur, 16 Mo et un lecteur 4x. Fonctionne sous Windows 95 ou 98. **Jeu et manuel en français.** Envoi du jeu sous un mois après commande, en envoi recommandé : + 39 FF

EGALEMENT DISPONIBLE L'ABONNEMENT SIMPLE 195 FF 6 numéros avec CD-Rom

LES ANCIENS NUMÉROS DE CYBERSTRATÈGE





N°1 - **Dossiers** : Caesar II, Fantasy General, Stalingrad, Steel Panthers II. **Le CD-rom** : scénarios Steel I et II. Patches : Steel II, MAX, HM&M 2. **Présentations** : Battleground Antietam, Masters of Orion

N°2 - **Dossiers** : Masters of Orion II, Battleground Waterloo, Steel Panthers II (2), MAX. **Le CD-rom** : scénarios Steel II, Age of Rifles. Patches : Masters of Orion II, Steel I. **Présentations** : CBoA, Warlords III

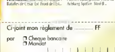
N°3 - **Dossiers** : Civilization II, Age of Rifles, Civil War Generals, Great Battles of Alexander. **Le CD-rom** : campagne et scénarios pour Steel II. Patches : Civ II. **Présentations** : Close Combat 2, Age of Empires




N°4 - **Dossiers** : Close Combat 2, Warlords III, X-Com 2, Battleground Napoleon, Steel II (3). **Le CD-rom** : 20 scénarios Steel II, Patch X-Com. **Présentations** : Age of Empire, Steel III, Front de l'Est, Operation Panzer...

N°5 - **Dossiers** : La Bataille des Ardennes, Battleground Secession, Close Combat 2, Steel II (4), le combat naval, jeux Mac. **Le CD-rom** : campagne et scénarios Steel I et II, MAX, Age of Rifles...

N°6 - **Dossiers** : Great Battles of Hannibal, Total Annihilation, Close Combat 2, Operation Panzer, Myth, HM&M II, jeux budget. **Le CD-rom** : scénarios Steel II, Dark Reign, MAX. Patches Waterloo, Operation Panzer...

N°7 - **Dossiers** : Opération Panzer (2), Front de l'Est, Civilization II. **Le CD-rom** : scénarios et campagne Steel I et II, Front de l'Est, Civilization II. **Présentations** : Starcraft, Les Grandes Batailles de César, Front de l'Est...

N°8 - **Dossiers** : Rebellion, Steel II, Age of Rifles, Front de l'Est, Dark Omen, Civilization II (2). **Le CD-rom** : scénarios Age of Rifles, Steel II, Civ 2. Patches Battleground, Front de l'Est, Achtung Spitfire, Steel II...

N°9 - **Dossiers** : Civilization II (3), Civ Interactive, Rebellion (2), Steel II (2). **Le CD-rom** : scénarios Age of Rifles, Steel II, HM&M 2, Civ 2, campagnes OAoW et Steel II. **Présentations** : OAoW, Mech Commander...

● **JE M'ABONNE POUR UN AN A *CYBERSTRATEGE***

Pour 6 N^{OS} (à partir du N° 11)

☐ **Formule avec jeu.** Abonnement d'un an à *CyberStratège* (6 numéros avec CD-Rom) + le jeu *Caesar III* — France **484 F** (dont 39 F de port) — Autres pays **524 F** (dont 39 F de port)

☐ **Formule simple.** Abonnement d'un an à *CyberStratège* (6 numéros avec CD-Rom) — France **195 F** — Autres pays **235 F**

● **JE SOUHAITE RECEVOIR LES NUMEROS SUIVANTS** (encercler les numéros choisis) :

N° *1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,* .... chaque **39 FF**

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Ci-joint mon règlement de .... FF

par ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat

☐ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

expirant en |_|_|_|_| (mois, année) Signature :

Si vous êtes déjà un fidèle d'Histoire & Collections, merci de préciser votre numéro d'abonné/client (voir en haut à droite de l'étiquette-adresse)

Numéro ....

Ville ....

Code Postal .... Pays ....



I MAGINEZ un jeu qui combineroit du combat médiéval avec de nombreuses unités, comme *Warcaft II*, et une gestion poussée des ressources, comme *Settlers II*. C'est le pari de *Chevaliers et Camelots*, un produit très plaisant mais qui pèche par manque d'ambition.

Par Jean-Claude BESIDA



L'action de *Chevaliers & Camelots* se situe dans un Moyen Age conventionnel mais credible, vaguement situe aux environ de l'an 1204 [1] Il n'y a pas de magie, pas de races etranges a la *Warhammer*, mais un petit monde rural aux animations incroyablement detaillees L'histoire est sans grande originalite mais procure une trame solide a la campagne le royaume est ruine par la rebellion d'un vassal et la reconquête du territoire vous est confiée

CHEVALIERS & CAMELOTS

Au fil de missions le joueur doit construire des bases de plus en plus elaborees et affronter des ennemis de plus en plus nombreux et féroces Ces épisodes sont assez longs, sauf certaines missions de batailles, et il faut compter un nombre respec table d'heures pour arriver au bout de la campagne

La maniere de jouer est, dans ses grandes lignes, la même que pour tous les jeux de strategie en temps réel Mais il ne s'agit pas simplement de construire trois casernes et de foncer sur l'ennemi Il faut developper harmonieusement son village par des industries complementaires pour pouvoir produire des unites puissantes, tout en evitant les penuries Parallelement, des troupes sont entraînees et partent detruire les armees de l'ennemi Rien de tres original a *priori* sauf que la partie développement du village s'appuie ici sur un systeme subtil et complexe de gestion des ressources et que les bâtiments sont relativement nombreux

UNE ECONOMIE SUBTILE ET COLOREE

En effet, l ensemble du systeme economique villageois fonctionne en utilisant deux ou trois bâtiments pour livrer chaque produit fini, ce qui pousse le joueur à organiser sa production de maniere plus reflechie que de coutume. Par exemple, les bûcherons vont couper les arbres, mais ensuite, les troncs sont pris en charge par des charpentiers qui les debitent en planches dans leurs scieries Ces planches enfin sont les matériaux principaux utilisés par les maçons pour construire tous les bâtiments

Même chose pour les ressources agricoles Le ble doit être seme dans un champ (dont le terrain est aplani par les maçons qui realisent ensuite une clôture de pierre) Il pousse petit a petit puis il est moissonne par un paysan Ensuite des serfs transportent les grains au moulin ou le meunier le transforme en farine De nouveau, les serfs chargent sur leurs epaules les sacs. Enfin le boulanger petrit des miches qui sont rangees dans la resserre de l'auberge avant d'être finalement devorees par nos petits artisans virtuels epuisés par tant de labeur [1]

La premiere conséquence de ce systeme est que l'économie doit être surveillee de près si on ne veut pas se retrouver rapidement bloqué En effet, les goulots d étranglement sont prompts a apparaître La gestion du village demande un peu d'expérimentation pour arriver a une progression équilibrée des ressources et des productions On se rendra compte ainsi que les porcheries sont des éléments vitaux du dispositif strategique car les armures en peau de cochon sont essentielles a bien des combattants de seconde zone (archers, lanciers, pietons) en attendant que des mines de fer soient accessibles Or la croissance de nos omnivores est lente et requiert des cereales servies sans interruptions Faute de quoi, les recrues attendront à la caserne, et le joueur inattentif ne pourra pas deployer rapidement son armee Il se fera mas-

En titre. **Dans un cadre de collines abruptes, les serfs apportent en procession les materiaux à l'entrepôt.**



Ci-contre **Les decors, sans être exceptionnels, sont attrayants, témoin cette cascade**

Ci-contre à droite **Champ de blé, vignoble, porcheries... la base économique du jeu est très agricole.**

1 Rappelons qu a cette date, Philippe-Auguste regne sur la France combattant sans trêve contre les Anglais et les velleites d'independance des seigneurs locaux. C est également la periode qui suit les grandes croisades en Palestine

WIN 95

Jeu CD-Rom PC en version française édité par TopWare et Ubi Soft. Nécessite un Pentium 133 avec 24 Mo de Ram. Sous Windows 95.



Ci-dessus. **Appuyés par une petite troupe de piétons, les chevaliers taillent en pièce la cavalerie légère qui garde le pont. Mais une compagnie d'archers les arrose de projectiles meurtriers.**



Ci-dessus. **Auberge, tanneur, boulanger, école, entrepôt... ce village est une véritable ruche bourdonnante d'activité.**

sacrer sans coup férir par un ennemi supérieur en nombre. Cette sanction impitoyable met en relief le poids décisif d'une logistique de bonne qualité pour s'assurer la victoire.

Ce système à la *Settlers* – le jeu est d'ailleurs réalisé par un ancien de l'équipe de BlueByte, ce n'est pas une coïncidence – demande une attention soutenue au joueur, mais il lui épargne très astucieusement de suivre dans le détail les allées et venues de tous les petits personnages qui grouillent sur son écran. En effet, il suffit de désigner les emplacements des nouvelles constructions, des routes et des ressources agricoles pour qu'aussitôt les serfs disponibles apportent qui sa planche, qui son bloc de pierre. Cette manière de procéder est théoriquement séduisante puisqu'elle permet au joueur de se concentrer sur l'aménagement de son territoire et sur les combats plutôt que sur la micro-gestion des individus.

La plupart du temps, tout fonctionne bien. Mais les petits bonshommes du jeu sont loin d'obéir au doigt et à l'œil à tous vos ordres. Les placements des bâtiments sont codifiés par des protocoles stricts. Il suffit qu'une construction soit disposée légèrement à l'écart pour être totalement ignorée ou encore que la liste des chantiers soit un tout petit peu trop fournie pour que certains bâtiments soient purement et simplement abandonnés, vous obligeant à les détruire, gaspillant au passage de précieuses ressources, avant de les reconstruire ailleurs. Ce défaut devient très gênant lors de certaines missions : les planches s'entassent chez le charpentier sans que personne ne s'en occupe pendant que tous les ateliers sont au chômage technique par manque de bois.

En revanche, le bon peuple des villageois a des automatismes bien pratiques, comme celui d'aller se nourrir à l'auberge en cas de fatigue, ou celui d'apporter de la nourriture à la troupe sur simple demande.

Après tant de sophistications pour la partie économique, le système de combats est plus simple et on comprend bien pourquoi : tout se joue en fait dans l'édification d'une base économiquement saine et performante. Le choc des armes ne fait que solder un rapport de force qui se construit bien plus en amont.

Ci-contre. **Sous l'œil attentif de hallebardiers ennemis postés au sommet de la falaise, ce paisible village vaque à ses occupations.**

LES COMBATS

Cependant, là encore, il y a à prendre et à laisser. Le nombre réduit de types de troupes différentes laisse un peu sur sa faim puisque le joueur dispose en tout et pour tout de seulement neuf catégories d'unités : trois combattants à pied (miliciens, fantassins, épéistes), deux pour l'attaque à distance (archers et arbalétriers), deux pour lutter contre les cavaliers (lanciers et hallebardiers) et deux unités montées (cavalerie légère et chevaliers). C'est peu. On ne retrouve forcément pas les armées baroques et pittoresques de *Dark Omen*, mais il aurait été possible de faire preuve d'un peu plus d'imagination. En même temps, le jeu est suffisamment riche par ailleurs pour qu'on ne prête pas trop attention à ce défaut.

Les unités se déploient selon un système de régiment à la fois pratique et énervant. En temps de paix, vos soldats sont bien rangés et il n'y a pas de pagaille dans les alignements. On peut les faire évoluer selon des figures élaborées : en colonne par deux, trois, quatre, en ligne sur deux, trois, quatre rangs, à droite, à gauche... une vraie merveille d'ordre serré ! La seule difficulté, c'est que pendant la bataille, vos hommes risquent de passer plus de temps à essayer de retrouver leurs marques qu'à combattre l'ennemi. Les archers, surtout, sont affectés par cette obsession de l'alignement. Forcément : ils ne sont pas au contact direct de l'adversaire. Autre limite : lorsqu'il y a un mort, le reste du régiment se reforme autour de son porte-drapeau, ce qui génère mouvements et pertes de temps... sous le feu ennemi !

Ces mouvements erratiques sont aggravés lorsque c'est le porte-étendard lui-même qui est touché. Pour en finir avec ces critiques, disons que le mode de sélection des troupes interdit les vastes rassemblements d'unités éparpillées contre un seul objectif, et que la manière de regrouper dans un même régiment plusieurs soldats dispersés est assez lourde et peu économe en clics de souris.

Mis à part tout cela, les batailles ne sont pas plus désagréables qu'ailleurs. Les combinaisons tactiques semblent assez simples (pas de bonus pour les prises de flanc ou les attaques par l'arrière). Le rôle des archers est décisif et la victoire revient le plus souvent à celui qui aura su le mieux les protéger derrière un mur défensif. Très drôles également, les raids de cavalerie sur les villages adverses : si vous arrivez à liquider tous les serfs ou à brûler toutes les fermes, l'armée ennemie mourra sur pied, faute de petit personnel pour nourrir ses fiers chevaliers !

Au total, nous avons là un jeu qui, malgré quelques limites, ne manque pas de charme. Moins profond que d'autres jeux de gestion (*Anno 1602*) ou de stratégie (*Dark Omen*), il est néanmoins intéressant sur les deux tableaux et pas si facile que cela à maîtriser. Son concurrent direct est évidemment *Settlers III*, à paraître bientôt et qui devrait comprendre également un système de gestion automatique des villageois. En ce sens, *Chevaliers & Camelots* a quelques soucis à se faire.

On regrettera enfin qu'il n'existe qu'une seule campagne et qu'il ne soit pas possible (sauf en multijoueur) de mener des batailles indépendantes. Dans l'ensemble, voilà en tout cas un beau jeu, très agréable à pratiquer, certes sans grandes prétentions et auquel il ne manque pas grand chose pour en faire un classique. ❐

CHEVALIERS ET CAMELOTS

Qualités : graphismes et système sympathiques, simulation économique assez détaillée, bon équilibre de l'aspect économique et de la partie militaire.

Défauts : une seule campagne linéaire et peu variée, pas de maîtrise sur les déplacements des serfs, système de formations quelquefois handicapant au combat.

SERVI par un graphisme envoûtant, *Deo Gratias* invite le joueur à incarner... un Dieu omnipotent. En exclusivité pour *CyberStratège*, découvrez ce produit divinement original et totalement mystique !

Par Théophile MONNIER



La plus grande satisfaction d'un stratege un tant soit peu megalomane est d'incarner un être tout puissant, superieur, capable de diriger d'une simple pensée le destin de millions de créatures. Adoré par ses sujets dont il décide de la vie et de la mort, soulevant les montagnes par caprices, susceptible d'invoquer les sortileges les plus terrifiants pour abattre ses ennemis, le joueur devient le maître absolu de son monde virtuel. Si tous les grands jeux de conquête et de gestion placent les joueurs dans la peau d'un monarque absolu, c'est



Deo Gratias

DEVENEZ DIEU !

bien évidemment *Populous* qui vient a l'esprit quand on evoque un rôle divin. Mais il faut bien admettre que, mise a part la possibilite d'utiliser de nombreux pouvoirs sur de miserables humains, la part de religion, ce lien reliant le dieu avec ses croyants, etait en fait plutôt mince dans ce jeu.

Aujourd'hui, grâce a l'imagination fertile de François Marcela-Froideval, *Deo Gratias* renouvelle completement le genre des « jeux dont vous êtes un dieu ». On retrouve bien sûr la notion de pouvoir absolu, mais il ne s'agit plus aujourd'hui de faire prosperer quelques petites cites soumises à sa volonte. Dieu superieur à l'échelle de l'univers, il faut maintenant s'affirmer face a d'autres divinites sorties du neant et triompher dans la lutte eternelle entre l'ordre naturel et le chaos ! Quel programme ! Pour ce faire, Cryo a réalise un produit à l'atmosphere envoûtante et aux mecanismes subtils, à paraître en decembre et que *CyberStratege* vous presente en exclusivité...

AU COMMENCEMENT ÉTAIT VOUS !

Deo Gratias, c'est d'abord un style, un graphisme magnifique, une ambiance recherché. Des le lancement du jeu, grâce a un texte remarquable, non moins remarquablement recité par Jean Topar, le joueur est apostrophe, envoûté : il devient un dieu : « *Ô demiurge, toi qui vient du neant, il est temps de choisir ton aspect. (...) Tu sens naître en toi d'incommensurables pouvoirs. L'un d'entre eux te vient immediatement a l'esprit, quel est-il, ô demiurge ?* » Indiquons d'emblee que ces questions ne sont pas neutres, elles permettront de définir les caracteristiques du dieu incarne par le joueur (voir plus loin).

La musique, composée par Pierre Esteve, n'est pas en reste, au contraire. Veritablement magique ou incantatoire, elle accompagne le joueur tout au long de son œuvre, à travers les éons. Enfin, les graphismes sont d'une elegance et d'une beaute exemplaires, tout en restant sobres. Selon les choix du joueur au moment de la creation de son incarnation, plusieurs divinites lui sont proposees : dieu de feu, dieu de mort, dieu de la guerre... Pour la couverture de ce numero de *CyberStratege*, nous avons ainsi choisi un dieu du feu, inspire peut être a la fois par Zeus et Odin. Dans le jeu lui-même, l'ensemble des écrans sont depouilles mais mer

En titre : **Bienvenue dans le Haut lieu, d'où règne le divin joueur... Ce palais permet d'accéder aux differents ecrans de controle du jeu.**

Ci-dessous : **En debut de partie, le joueur doit déterminer ses caracteristiques, comme dans un jeu de rôle, ce qui lui accordent des pouvoirs particuliers pour toute la partie. Dieu de la vie ou de la mort, a vous de choisir, mais vos sujets ont aussi leur avis !**







Ci-dessus **Les Engendrés — toutes les races que le joueur cree et place dans ses mondes — jouent un rôle central dans *Deo Gratias*. Ce sont eux qui fournissent l'energie indispensable au dieu, grâce leur foi, et eux qui combattent les races adverses. Leur fidelite peut être contrôlée par les ecrans de ville**

veilleux, le plus superbe etant le Haut lieu, ou règne le demiurge en personne. Derniere remarque, un grand soin a ete apporté aux termes employes dans le jeu, et les auteurs ont réussi à largement éviter les pieges de l'anglicisme. Le joueur est un démiurge, père des « Engendrés », ses créatures, il « forge » des mondes au sein des « multivers », règne depuis le « haut lieu », edicte un « credo » et doit lutter contre le Khaos à travers les « éons » Bref, il ne reste plus qu'à allumer de l'encens et à laisser monter vers soi les prieres des nos fideles serviteurs !

DIEU DES ARTS OU DE LA GUERRE ?

Une fois mis dans l'ambiance, passons maintenant au jeu *Deo Gratias* se deroule en tour par tour — les éons — où, de façon relativement classique, le joueur dispose d'un certain nombre de points d'énergie pour agir : création de monde et d'engendrés, utilisation de pouvoirs divins, combat contre d'autres dieux et punitions des infidèles Mais avant d'en arriver là, il faut d'abord se créer soi-même, une procedure tres importante qui se déroule au début de chaque partie

Le joueur va essentiellement choisir son type de divinite et quelques premiers pouvoirs Le choix de l'aspect primordial (dieu de la vie, de la guerre, des arts, etc) et du règne (eau, feu, terre, etc) sont extrêmement importants, car ils accordent des avantages particuliers et permettent l'acces a des pouvoirs réservés Exemple simple, le dieu de la vie augmente de 50 % le taux de reproduction des engendres. Le reste des choix concerne l'achat de quelques pouvoirs, la création d'un premier monde et l'installation sur ce monde d'une race destinée a adorer le joueur… au moins au debut !

La partie peut alors commencer. L'objectif est tout naturellement d'éliminer les autres dieux presents dans l'univers, avec le risque supplementaire de voir se propager le chaos, qui se nourrit de ces conflits. De manière simple, pour arriver à être le plus puissant possible, le joueur doit faire croître ses populations, qui lui fournissent de l'energie, et faire diminuer celles de ses adversaires Pour accroître ses peuples, le joueur peut créer de nouvelles planetes, dans son systeme de départ (appele une bulle) ou dans de nouveaux systemes s'il parvient à y acceder, et y « engendrer » des peuples qui vont ensuite croître naturellement si leurs besoins spirituels et materiels sont remplis Et pour faire diminuer les populations ennemies, il est possible, soit de provoquer de bonnes vieilles catastrophes ou bien, plus subtilement, de faire apparaître quelques races extrêmement agressives chez le voisin, races qui se chargeront de faire le ménage.

Sur cette trame vient se greffer de nombreux éléments ludiques Les races tout d'abord, élements « dynamiques » du jeu, ont evidemment un rôle central En plus de fournir une certaine part d'energie et de mana au dieu, elles sont definies par une douzaines de caractéristiques, de la capacite de reproduction à l'agressivite L'evolution d'une race sur une planete depend de ces parametres et echappe dans l'ensemble au contrôle du dieu Au mieux le joueur peut s'assurer de la loyaute de ses peuples, en utilisant des pouvoir tels que conversion des hérétiques voire conversion des athees Car l'une des difficultés dans *Deo Gratias* tient à l'ambiguité du rapport entre le dieu et ses creations

En effet les races les plus puissantes, donc susceptibles d'évoluer le plus rapidement et de combattre les ennemis du dieu le plus efficacement, sont egalement celles qui risquent le plus rapidement d'atteindre un haut niveau de civilisation En terme de jeu, on dira « atteindre le etoiles » En fait, les races deviennent de plus en plus matérialistes, comme sur Terre, et se mettent donc a douter de l'existence du dieu, et surtout a moins l'adorer. Pire encore, certaines races peuvent même découvrir l'existence du joueur (!) grâce a la science et menacer alors celui-ci avec des missiles anti-dieu ! Le demiurge doit alors commencer à negocier avec

FRANÇOIS MARCELA-FROIDEVAL, L'HOMME QUI FIT JOUER LES FRANÇAIS

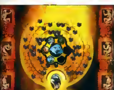
Même s'il n'est pas le premier Français a avoir pratique les jeux de simulation — des clubs de jeux avec figurines existaient des le debut des annees 1970 — François Marcela Froideval fait parti des tous grands pionniers de ce loisir en France avec Jean-Pierre Defieux ou Jean-Jacques Petit. Il est surtout celui qui a popularise les jeux d'histoire et les jeux de rôle dans l'Hexagone, tout particulièrement avec le lancement de Casus Belli En 1979, apres avoir decouvert les jeux de batailles avec figurines en Angleterre, un loisir que les Anglais pratiquent depuis des decennies mais qui reste encore confidentiel en France, Marcela-Froideval se voit confier quelques pages sur les jeux de simulation dans un hors-serie de *Science & Vie* edité par Excelsior et intitule *Jeux & Strategie*… Le succes de ce premier essai debouche sur la revue que l'on sait du même nom, et dont le premier numero comporte un jeu en encart le premier de son genre en France ***la guerre des Ducs*** conçu par Froideval Pour de nombreux jeunes Français c'est une revelation, et vingt ans plus tard certains jouent encore aujourd'hui a cause de ça !

Tout en continuant a ecrire pour *Jeux & Strategie* (avec d'autres jeux en encart, comme *Le Château des sortileges*) et a participer au lancement de Jeux Descartes, le futur auteur de *Deo Gratias* cree sur sa lancee **Casus Belli** en 1980, qui combine jeu d'histoire et jeux de rôle. L'impulsion est definitivement lancee La revue est presque immediatement rachetee par Excelsior mais Marcelo-Froideval la pilotera jusqu'au numero 12. Il conçoit egalement quelques jeux en boites, comme *Ave Tenebrae*, dans un univers deja proche de ses futurs scenarios de bande dessinee et devient acheteur pour Jeux Descartes

En 1982, suite a un heureux concours de circonstance, Marcela-Froideval se lie d'amitie avec Gary Gygax, « l'inventeur » de Donjons & Dragons C'est le depart d'un sejour de quelques annees aux Etats-Unis, chez TSR. Assistant direct de Gygax, Froideval participe au developpement de TSR, co-écrit le *Monster Manual n° 2* et les *Oriental Adventures*.

A partir de la fin des annees 1990, Marcela-Froideval abandonne progressivement le jeu traditionnel pour se lancer dans deux nouveaux domaines d'activite : le jeu video et la BD Il participe a la realisation de *Drakkhen*, *North & South* ou *Tintin* pour Infogrames, ecrit le scenario de *Dragon Lore* I et II pour Cryo Côte BD la series des ***Chroniques de la Lune noire*** librement inspiree de ses annees de « maître « de jeu de rôle, connait un tres gros succes en France et en Allemagne A ce propos l'un des plus projets les plus ambitieux de Cryo pour l'annee 1999 porte justement sur l'adaptation de cette serie pour un jeu de stratégie en temps reel, sous la direction une fois encore, de Froideval

Deo Gratias projet original, univers cohérent, porte ainsi bien la marque de cet infatigable conteur d'histoire, qui donne corps depuis plus de vingt ans, aux fruits de son imagination debordante sur tous les supports !



Ces 2 sinks. **Le chœur des prières est l'écran le plus utile pour gérer ses populations. La fidélité de celles-ci dépend également de l'existence d'un credo (à droite), défini par le joueur. Il faut toutefois prendre garde de ne pas trahir son propre credo, au risque de voir son peuple douter de leur dieu. Deo Gratias est presque un jeu métaphysique !**

ses creature, une situation certainement inconfortable pour tout dieu qui se respecte !

De fait, le jeu propose un grand choix de races, chacunes avec des proprietes particulieres, que le joueur doit utiliser au mieux. Par exemple, certaines races peuvent seulement exister sur des plans élementaires. Le joueur peut creer un plan de feu dans une « bulle » adverse, y implanter une race très agressive — mettons des dragons ! — les laisser se developper quelques eons, puis utiliser le pouvoir de lier les plans pour permettre aux dragons d'envahir les planetes du dieu ennemi ! Joli coup ! Precisons que les combats entre races sont resolus de maniere invisible, la croissance positive ou negative, etant simplement indiquee par le nombre de cites sur une planete.

D'autre races sont tres productives, magiques, croissent à une vitesse folle, se detendent avec acharnement, etc. Le cout d'achat d'une race en points d'energie dépend bien sûr de son interêt et de sa puissance.

POUVOIRS DIVINS

La seconde richesse du jeu tient aux pouvoirs à la disposition du joueur, pouvoirs qui ne se revelent que progressivement en cours de parties. Le jeu comprend pres d'une centaine de pouvoirs, certains « traditionnels » comme les raz-de-maree, la destruction d'herétiques, les divers transferts et conversion d'énergie, d'autres beaucoup plus originaux et liés à l'esprit du jeu, comme la création de plans, le transfert de population, la maitrise des elements, l'ascension (pour transformer un prêtre en serviteur du dieu), etc. Et mention speciale pour la « remanence temporelle » qui permet tout simplement au joueur de faire une sauvegarde ! La disponibilite des pouvoirs depend des choix de creation du dieu et de son niveau (il monte de niveaux en cours de partie). Le demiurge devra toutefois prendre garde a ne pas depenser top d'énergie : en dessous d'un certain seuil, il se retrouve plonge dans le sommeil des âges, avec l'espoir, si son peuple croît encore en lui, de retrouver suffisamment d'energie pour se reveiller !

Enfin, il est également possible des creer des objets, dignes compagnons du dieu, comme un marteau de foudre ou une corne d'abondance. De tels objets peuvent recevoir de precieux pouvoirs, utiles par exemple en combat contre d'autre dieux.

UNE GESTION À TÂTONS

On peut se rendre compte, *Deo Gratias* est un produit complexe, qui fait intervenir de multiples parametres. De la production de mana et d'energie aux besoins spirituelles des populations, il faut bien admettre que ce jeu exige une certaine gestion, et même quand on est un dieu, des compte-rendus ou des tableaux sont forts utiles. Et malheureusement, le jeu ne presente que peu d'aide dans ce sens. Il est tres difficile de savoir combien d'energie rapporte ou coûte réellement une planete, combien d'energie coûte un pouvoir, ou, dans un autre domaine, que peut-on esperer de telle ou telle race, comment elles se developpent et quelle est l'influence du dieu sur leur évolution.

Afin de mettre avant tout l'accent sur le côte « mystique » du jeu, les concepteurs avaient prévus au depart de masquer entièrement tous ces parametres, ce qui explique en partie la moindre importance accordee a ces aspects de gestion. De fait, il est souvent difficile de cerner l'interêt de tel ou tel pouvoir - un bonus en production par exemple - alors qu'on ne sait absolument pas à quoi sert la production...

Autre defaut du jeu, et pas des moindres, la satisfaction spirituelle des Engendres passe par une micro-gestion complètement contraire à l'esprit du produit. Le joueur peut en effet « entrer » dans chaque cité sur un monde et interroger un habitant. Celui-ci peut alors exprimer un souhait que le dieu peut exaucer. L'idee est de satisfaire les fideles pour eviter qu'ils ne deviennent athees, voire heretiques. Malheureusement, le processus est fastidieux et ses effets mineurs. De fait, à part l'extermination systematique des héretiques, le joueur est assez demuni pour maintenir la fidelite de ses ouailles. Si les écrans de ville sont splendides, il faut bien dire qu'il ne servent pratiquement a rien, et le joueur utilisera plutôt un écran appele le chœur des prières pour gerer la fidelite des cites. La encore, les concepteurs ont peut être voulu trop preserver un concept de jeu, sans chercher a mettre en place un systeme de gestion classique, comme un indice de satisfaction variable selon les infrastructures, comme dans la plupart des jeux de gestion, à la *Civilization* ou *Master of Orion*.

Terminons en indiquant que *Deo Gratias* est jouable en reseau, avec 16 joueurs possibles !, ou sur internet, avec cent joueurs dans une même partie. A plusieurs, les tours peuvent être minutes pour eviter les attentes trop longues.

Pour un joueur adepte des grands jeux de conquête, *Deo Gratias* offre, plus que tout autre, le sentiment d'incarner réellement un être d'essence divine. La « forme » — illustrations, musique, textes — allie a un concept de jeu tres audacieux place la barre très haut et démontre, s'il en était besoin, qu'en matiere de creativite, les Français ne craignent personne. Quant au systeme de jeu, on peut juste regretter que, de maniere genérale, les « outils » de gestion manquent cruellement dans *Deo Gratias*, qui est d'abord un jeu d'ambiance. La parution du produit est prevue pour le mois de decembre, et l'equipe de Cryo affine actuellement les derniers details du jeu, et apporte quelques perfectionnements a l'interface. Mais il ne faut pas bouder notre plaisir : voici un produit d'une rare densite et qui offre aux joueurs de se sentir réellement dans la peau d'un dieu aux pouvoirs illimites... Alors pardonnez-moi, Seigneur, je sais bien que l'orgueil est un péche capital, mais, ça, c'est tout de même assez gratifiant ! ❐



Ci-contre **Selon le type de planète et le niveau de civilisation, les villes sont extrêmement variées.**

LES CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE

La celebre BD editee par Dargaud va faire l'objet d'une adaptation informatique avec un ambitieux jeu de stratégie en temps reel. Poursuivant son developpement dans le domaine des jeux de strategie, Cryo a revele a *CyberStratege* l'un de ses projets les plus secrets pour l'annee prochaine : un jeu en temps reel inspire de l'univers de François Marcela-Froideval, qui doit revolutionner le genre avec des innovations techniques et graphiques stupefiantes. L'editeur parisien a en effet mis les gros moyens sur ce projet, avec une equipe de programmeurs plus importante que sur tous leurs jeux precedents. Le moteur devrait permettre de faire agir sur le champ de bataille un nombre impressionnant d'unites. Sur un simple Pentium 150, nous avons pu ainsi voir évoluer plusieurs centaines de combattants, sans le moindre ralentissement !

Cryo reste tres discret pour l'instant sur les specificites de ce produit, mais on peut noter qu'unites et batiments sont surdimensionnes par rapport aux autres jeux en temps reel, et que les formations (carres, ligne, etc.) jouent un role predominant. L'univers sera excessivement original et colore, a l'image des scenarios de Froideval. A suivre !



3ème GUERRE MONDIALE EN VUE !!!
12 Juin 2005
PEOPLE'S GENERAL, la seconde génération du très populaire Opération Panzer, comporte :
Des armes ultra-modernes et encore en prototype.
Une nouvelle possibilité de camouflage pour les unités.
CHOISISSEZ VOTRE CAMP
missiles sol-air Starstreak.
PEOPLE'S GENERAL
SSI
08 36 68 18 11
EIDOS

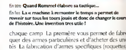
APRÈS *Risk*, Hasbro Interactive poursuit sa politique d'adaptation des jeux de stratégie grand public et propose *Axis & Allies* (*Généralissime* dans sa version française), un jeu basé sur la Seconde Guerre mondiale. Très proche de son prédécesseur en terme de réalisation, il permet de s'initier en douceur à la stratégie militaire.

Par Eric SUBLET

Au printemps 1942, les Allemands maîtrisent l'Europe continentale et s'apprêtent à lancer leur offensive sur le Caucase et la Russie méridionale. Les conquêtes japonaises en Asie et dans le Pacifique se poursuivent à un rythme soutenu. Les

GENERALISSIME

Axis & Allies version pc



forces de l'Axe semblent à leur apogée. Cependant, tous les éléments annonciateurs de la future victoire alliée sont déjà là : le Reich poursuit son offensive sur la Russie et le débarquement américain en Afrique du Nord se prépare. A l'échelle internationale, la situation est plus que jamais indécise.

C'est dans ce contexte historique que débute *Axis & Allies*. Pour nous plonger tout de suite dans l'ambiance, le jeu s'ouvre sur une présentation de plusieurs minutes composée d'images d'archives qui illustrent les temps forts du début de la seconde guerre mondiale : la bataille d'Angleterre, l'attaque surprise de Pearl Harbor, etc.

Axis & Allies est l'adaptation du jeu de plateau du même nom, qui a connu un énorme succès outre-Atlantique (où de nombreux modules d'extension ont d'ailleurs vu le jour). Il s'agit d'un jeu par tours qui oppose les cinq grands protagonistes de l'époque : d'un côté, les forces de l'Axe, Allemagne et Japon, et de l'autre les Alliés, composés de l'URSS, des Etats-Unis et de la Grande-Bretagne.

Le jeu allie conquête territoriale et gestion de revenu. La carte du monde, qui reflète la situation militaire et politique au printemps 1942, est divisée en territoires et zones maritimes. Chaque territoire possède une valeur intrinsèque exprimée en Certificats de production industrielle (CPI). A vous d'adopter une stratégie expansionniste qui vous permettra d'augmenter vos revenus et de vous donner les moyens d'exercer votre domination.

SIX PHASES POUR VAINCRE

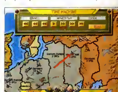
En prenant la tête de l'une des puissances du camp allié, votre objectif est la conquête des deux capitales de l'Axe. Si vous préférez opter pour le camp de l'Axe, il vous faut conquérir deux des trois capitales des alliés ou remporter une victoire économique en obtenant un taux de production nationale égal à 84 CPI à la fin d'un tour.

En observant la situation en début de partie, on s'aperçoit que l'Axe a tout intérêt de profiter de sa puissance militaire pour passer à l'attaque au plus vite et accroître ses revenus. Quant aux Alliés, ils bénéficient d'une situation économique plus favorable qu'ils doivent mettre à profit pour augmenter le nombre de leurs troupes sur le terrain.

Le jeu se déroule en six phases principales pour chaque camp. La première vous permet de fabriquer des armes particulières et d'acheter des unités. La fabrication d'armes spécifiques (roquettes, appareils à réaction, etc.) peut vous procurer un avantage décisif, mais elle vous coûtera cher pour un résultat qui n'est jamais garanti ! L'achat d'unités est en revanche plus classique : en fonction de votre stratégie, vous opterez pour les différentes unités terrestres, aériennes et navales, en tenant compte de leur profil défini par leur coût, leur potentiel attaque/défense et leur mobilité. Mais attention, les nouvelles unités achetées ne sont disponibles qu'en fin de tour et ne peuvent donc pas participer immédiatement à l'attaque.

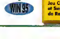
En tête. **Quand Rommel élabore sa tactique...**

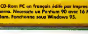
En bas. **La « machine à remonter le temps » permet de revenir sur tous les tours joués et donc de changer le cours de l'histoire. Une invention très utile !**

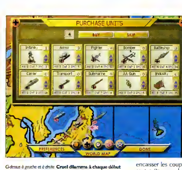


Ci-contre à gauche. **Retrouvez les dernières nouvelles du front dans la gazette Axis & Allies. Une lecture plus attentive vous permettra de découvrir les statistiques précises de la partie en cours.**

Ci-contre. **La présentation a été entièrement élaborée à partir d'images d'archives. Mise en condition garantie !**











Ci-dessus à gauche et à droite. **Cruel dilemme à chaque début de tour : opterez-vous pour la fabrication d'armes nouvelles ou l'achat d'unités ?**

Côté unités, l'infanterie est à privilégier pour des positions de défense terrestre. Pour l'attaque, on leur préfère bien sûr les unités blindées. Pour les combats navals, vous avez le choix entre les sous-marins, qui peuvent plonger pour éviter le combat, et les cuirassés, beaucoup plus puissants mais nettement moins abordables. Pour assurer l'acheminement de vos troupes, vous pouvez opter pour des bateaux de transport et des porte-avions. Dans le domaine aérien, vous disposez de chasseurs, performants à courte distance et de bombardiers, onéreux, mais bénéficiant d'un meilleur rayon d'action. Enfin, vous pouvez vous procurer des canons anti-aériens, particulièrement utiles pour repousser les bombardements stratégiques.

La seconde phase du jeu consiste à effectuer les déplacements de troupes en vue de l'attaque des positions ennemies. A ce stade, vous pourrez mettre en pratique certaines manœuvres comme le blitz ou les assauts amphibies. En déplaçant vos unités aériennes, vous devez garder à l'esprit qu'elles doivent atterrir après combat sur un territoire qui ne peut être le territoire nouvellement conquis.

Vient ensuite la phase de combat. Les combats sont résolus par des jets de dés successifs, de manière à peine plus sophistiquée qu'au *Risk* ! Chaque unité « touche » une unité adverse si elle obtient au dé un résultat égal ou moins que son score d'attaque, qui peut varier en attaque ou en défense. Par exemple, une unité d'infanterie cause une perte si elle obtient 1 au dé en attaque, et 1 ou 2 en défense. Chaque coup correspond à une perte chez l'adversaire, perte qui peut être allouée librement. Les unités d'infanterie peuvent ainsi encaisser les coups à la place d'unités plus puissantes. Pour simuler la simultanéité du combat, les unités touchées par l'attaquant ne sont éliminées qu'après la riposte du défenseur.

Enfin, au cours de la dernière phase, vous pouvez déplacer les unités qui n'ont pas participé au combat et placer les nouvelles unités achetées en début de tour. A vous de profiter pour renforcer un front ou défendre une position. La fin d'un tour est marquée par l'encaissement des revenus, utilisables au tour suivant.

ACCESSIBLE ET HAUTEMENT PARAMÉTRABLE

Pour ceux qui ne connaissent pas la version sur carte d'*Axis & Allies*, le meilleur moyen d'appréhender le jeu (hormis la lecture attentive du manuel, parfaitement explicite et parsemé de conseils judicieux) est de suivre pas à pas le tutoriel. Il propose notamment de vous familiariser aux différentes manœuvres du jeu (blitz ou assaut amphibie).

Pour les connaisseurs, les règles utilisées par défaut sont celles dites de la Troisième édition et apportent quelques modifications mineures aux règles de base (immersion des sous-marins, repli possible des avions pendant un assaut amphibie, etc.). Mais ce qui surprend dans *Axis & Allies*, c'est que tout (ou presque) est paramétrable.

Les règles tout d'abord : on peut modifier à tout moment un point précis de règle (utilisation ou non des kamikazes par exemple) ou redéfinir les conditions de victoire. On retrouve la même richesse concernant les options d'affichage ou d'animation. Autre bonne surprise : toutes les caractéristiques des unités sont également paramétrables pour chaque camp ! Enfin, une mention spéciale à l'option « machine à remonter le temps », qui permet de se repositionner à n'importe quelle phase d'un tour déjà joué, et de reprendre la partie à ce point précis.

En début de partie, vous pouvez définir le niveau de difficulté de vos adversaires : si des opposants « 5 étoiles » vous effraient (Zhukov, Rommel, Montgomery, Yamamoto, Eisenhower — excusez du peu !), préférez-leur des compatriotes légèrement moins cotés (Patton, voire Bradley dans le camp américain). Par ailleurs, toutes les options multijoueur traditionnelles ont été prévues, et vous permettront de vous affronter en réseaux locaux IPX et TCP, ou en duo par modem et câble série.

L'ergonomie du jeu est particulièrement soignée, la manipulation des unités est facilitée par l'apparition de flèches permettant de visualiser avec précision le trajet à parcourir entre les territoires de départ et de destination. Quant au graphisme (notamment la carte du jeu), il est clair et très agréable, en dépit d'un scrolling un peu poussif.

L'IA NE REMPLACE PAS L'HUMAIN

Malgré ces points positifs, *Axis & Allies* n'est pas exempt de tout reproche. Les possesseurs d'une machine à base de Pentium 100 Mhz (configuration minimum conseillée) risquent par exemple de trouver l'IA très longue à jouer. De plus, il faut bien avouer que l'ordinateur effectue souvent les mêmes opérations, et manque parfois singulièrement d'audace : en fin de partie, il rechigne par exemple à attaquer la Lybie par l'Algérie à 7 contre 1 ! Enfin, la version testée (une pré-version) comportait quelques bugs d'affichage, mais gageons que la version définitive soit épurée de toutes ces imperfections.

Généralissime est une bonne adaptation du jeu *Axis & Allies* mais il n'apporte finalement pas grand chose de plus. Le jeu reste incontestablement plus intéressant à jouer à plusieurs. Outre la disparition des figurines en plastique au profit d'une représentation par pixels (!), les joueurs exigeants risquent de regretter les quelques défauts de l'IA. *Axis & Allies* est donc plus à conseiller à ceux qui, lassés par le *Risk*, cherchent à découvrir un jeu plus riche sans être très complexe. ❐



Remerciements à F. Bey pour sa participation



Ci-contre. **Le jeu est ponctué par quelques scènes cinématiques, malheureusement assez répétitives et d'une qualité relativement médiocre.**

GÉNÉRALISSIME

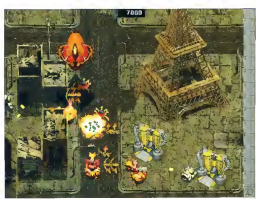
Qualités : prise en main rapide, documentation didactique, nombreuses possibilités de paramétrage.

Défauts : lenteur de l'intelligence artificielle, aucune innovation par rapport à la version plateau, jeu relativement simple.



ANNONCÉ depuis plus d'un an, KKND II arrive seulement maintenant sur nos écrans. Avec ce jeu de stratégie en temps réel, Beam Software nous propose un clone complet, qui reprend à son compte les points forts des ténors du genre. Mais est-ce suffisant pour en faire un challenger sérieux ?

Par Eric SUBLET

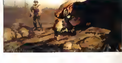


Vous vous souvenez de KKND ? Sorti il y a environ deux ans, c'était l'un des premiers clones de jeux de stratégie en temps réel. Son scénario simpliste nous plongeait en 2140, dans un univers post apocalyptique, et opposait deux communautés. Les Survivants, tout d'abord, (dignes ?) héritiers humains, se sont terrés dans des abris souterrains

KKND II : KROSSFIRE



LA GUERRE SINON RIEN !



pendant de longues années. Quant à leurs ennemis, les Mutants, ils ont préféré évoluer dans un environnement radioactif, subissant d'importantes transformations physiques et psychologiques...

KKND II reprend la trame historique de son prédécesseur et poursuit l'aventure : nous sommes désormais en 2179, et ce sont maintenant trois clans qui s'affrontent. Survivants et Mutants ont été rejoints par les Séries 9, robots agricoles fraîchement reconvertis en farouches guerriers ! Bref, comme l'avoue la documentation, l'histoire n'est que le prétexte pour « *faire tout sauter !* » KKND signifie d'ailleurs Krush, Kill'N Destroy.

KKND II propose 17 missions différentes pour chaque camp, soit 51 au total. Bonne nouvelle, la progression n'est pas d'une stricte linéarité : on peut toujours choisir sa mission parmi plusieurs, en s'aidant pour cela d'un descriptif succinct. Par contre, aucune d'originalité dans l'objectif des missions : il s'agit bien souvent d'annihiler totalement son adversaire.

Côté unités, KKND II se révèle très complet à défaut d'être foncièrement original : unités terrestres, amphibies et aériennes sont au programme. Si vos unités font leurs preuves au combat, elles pourront obtenir le statut de vétéran (avec deux niveaux d'expérience), un peu comme dans *Total Annihilation*. Autre similitude avec le jeu de GT Interactive, vous devrez au cours de certaines missions prendre en compte les effets du relief et assimiler la notion de lignes de vue. Par contre, impossible de transférer des unités d'une mission à l'autre.

UNITÉS D'ORIGINE OU A LA CARTE

Chaque camp dispose comme il se doit d'unités spécifiques. Les unités des Survivants sont certainement les plus classiques, composées de fantassins, tanks, ou autres chasseurs... En revanche, l'armée des Mutants est pour le moins insolite : refusant l'utilisation des véhicules, les Mutants n'ont eut d'autre recours que d'apprivoiser la faune locale. Cela donne un cocktail surprenant, où se côtoient archers, « crabes missiles », « hippos de la mort » et « scorpions de mine » ! Lors de certains combats (tanks contre archers par exemple), on frise l'anachronisme... Quant aux nouveaux venus, les Séries 9, ils disposent de la panoplie classique de robots hi-tech.

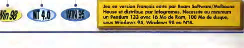
Si les forces en présence sont à peu près équivalentes, chaque camp possède un avantage dans un secteur particulier. Par exemple, les unités Séries 9 sont généralement plus résistantes que celles de leurs adversaires, mais elles coûtent également plus cher. Quant aux Mutants, ils disposent d'une botte secrète particulièrement redoutable : les démons (qu'ils obtiennent en sacrifiant tout de même cinq fantassins...). Autre avantage du camp mutant : la-

En titre. **Dans un décor urbain post-nucléaire, les Mutants sont à l'assaut d'un camp Séries 9, sous le regard de la Vieille Dame de Paris !**

Ci-dessous. **Un camp de Survivants presque complet. A gauche de l'écran se trouve une unité un peu particulière : un constructible. Originalité du jeu, il s'agit d'une unité dont vous déterminez vous-mêmes les éléments (ici, un radar monté sur une petite base).**









Les 3 séries ci-contre.
Un des points forts de KKND II : son graphisme coloré et la variété de ses décors. Mention particulière aux explosions, véritablement impressionnantes.

de que leur procure parfois une seconde armée de leurs semblables, contrôlée par l'ordinateur.

Une des originalités de KKND II consiste à créer des « constructibles ». Ce sont des unités dont vous déterminez vous-mêmes les caractéristiques et que vous construisez par assemblage d'éléments prédéterminés (bases, tourelles). Vous pourrez ainsi fabriquer l'unité radar autoréparable de vos rêves, et éventuellement lui adjoindre des « extra » (vitesse, armure, brouillage radar, etc.). Cependant le processus de création de ces unités n'est pas évident au premier abord.

Côté bâtiments, les amateurs de jeux de stratégie en temps réel ne seront pas dépaysés : quartiers généraux, baraquements, usines d'armement ou autres stations de forage ont leur équivalent dans chaque camp. Chaque bâtiment possède un niveau technique propre qu'il est possible de faire évoluer pour produire des unités ou des structures plus perfectionnées. Pour cela, vous aurez besoin de construire au préalable un centre de recherche, seule structure capable de moderniser les autres bâtiments.

Un reproche cependant concernant les bâtiments : il n'est pas toujours évident de distinguer les structures les unes des autres. Dommage également qu'il soit impossible de capturer les bâtiments de l'adversaire.

La gestion de ressources a été simplifiée au maximum : dans KKND II, tout a un coût exprimé en unités de ressource. La meilleure façon d'en obtenir est d'extraire du pétrole puis de le raffiner dans le bâtiment idoine. D'autres sources d'énergie peuvent augmenter vos unités de ressource, comme les capteurs de vent par exemple. Ces sources d'appoint varient en fonction des camps et s'obtiennent par la modernisation répétée du bâtiment principal.

L'ergonomie de KKND II est globalement bien pensée. La barre de commande est très discrète et laisse une large place à l'action. KKND II reprend les combinaisons de touches les plus couramment utilisées dans ce type de jeu, sans aucune omission. Autre point intéressant, il est possible d'affecter une série d'ordres à vos troupes, pour par exemple baliser la route qu'elles auront à emprunter. L'option « sélection intelligente » permet de ne sélectionner que les unités combattantes, à l'exclusion des techniciens ou autres tankers. Très utile pour une attaque en force.

LES OPTIONS FONT DÉFAUTS

KKND II gère l'interaction avec certains éléments du décor : il est par exemple possible de détruire les ponts. Le terrain a un effet non négligeable sur la vitesse de déplacement des unités : emprunter les routes vous fera gagner un temps précieux.

La qualité de l'IA se situe dans la bonne moyenne des jeux du genre. La machine oppose intelligemment les unités quel que soit le camp choisi. Elle utilise à merveille les unités de reconnaissance. Cependant, il est impossible de paramétrer le niveau d'opposition de l'ordinateur. Ceci nous conduit à la principale lacune de KKND II : outre les traditionnelles options de réglage de la vitesse du jeu ou du volume sonore, les possibilités de paramétrages sont beaucoup trop restreintes pour ce type de jeu. Il est par exemple impossible de paramétrer la résolution graphique afin de l'adapter à la puissance de sa machine.

Le graphisme en 800x600 et 65 000 couleurs constitue néanmoins l'un des atouts de KKND II. Les décors, très travaillés, sont d'une grande variété : forêts, rivières, montagnes volcaniques, contrées désertiques, décors urbains post nucléaires des plus réussis, avec, pour couronner le tour, quelques clins d'œil comme une tour Eiffel à l'abandon. Le rendu graphique des unités et des bâtiments est inégal en fonction du camp choisi : Survivants et Series 9 ont été plus gâtés que les fantassins mutants par exemple. Il en va de même pour l'animation : certaines unités glissent plus qu'elles ne se déplacent, ce qui convient mieux à un « OverCraft » qu'à un « Sinistre Loup » !

L'introduction cinématique du début du jeu est éblouissante, ainsi que les séquences intermédiaires. Pour les briefings, Beam Software utilise un système maison (le « facial Famous ») qui permet de donner aux visages des expressions d'un réalisme étonnant. La réalisation sonore est quand à elle sans surprise : les traditionnels « Oui chef » d'*Alerte Rouge* sont remplacés pour l'occasion par des « Présent » ou autres « Affirmatif » lorsque l'on sélectionne une unité.

KKND II propose toutes les options multijoueur classiques via internet, réseau local IPX, modem ou port série. En mode multijoueur vous pouvez éditer toutes les unités et modifier l'ensemble de leurs caractéristiques (puissance, résistance en fonction de chaque adversaire, etc.). En revanche, l'éditeur de niveaux (disponible pour les modes solo ou multijoueur) est décevant : peu pratique, il ne permet en outre que de définir des objectifs simples (temps limite ou extermination de l'adversaire). D'ailleurs, son existence n'est même pas mentionnée dans la documentation...

En conclusion, KKND II est un bon jeu de stratégie temps réel, qui ne possède pas de défauts rédhibitoires, mais qui n'apporte pas grand chose par rapport à ses concurrents. Sa prise en main est assez délicate : pas de didacticiel ni de missions d'entraînement. Dommage, d'autant que la documentation reste imprécise sur quelques points (description de certaines jauges par exemple). A réserver aux passionnés du genre. ❒



Ci-contre
Grace au procédé « facial Famous », le traditionnel briefing d'avant mission sort de l'ordinaire. Admirez le réalisme dans l'expression du visage !

KKND II

Qualités : jeu en temps réel assez complet, bénéficiant d'une réalisation d'un bon niveau. Superbe scène d'introduction.

Défauts : clone relativement classique, manque d'options, scénario affligeant.



APRÈS *Fields of Fire*, Empire Interactive nous propose un nouveau jeu tactique sur un thème d'actualité : le débarquement en Normandie et l'épopée de la 101e division aéroportée américaine. Avec le succès du dernier Spielberg, ce jeu s'annonçait comme la nouveauté de la rentrée. Mais malgré de nombreuses bonnes idées, *101st* est malheureusement gâché par une programmation catastrophique.

Par Sylvain FERREIRA

101st AIRBORNE

Il faut sauver la 101e !

En titre. **Des vaches, une épave de P-51, le bocage, votre première perte : « Wilkomen im Normandie, Kamaraden ! »**

101st Airborne vous propose de prendre la tête d'un groupe de combat des Screaming Eagles, largué dans la nuit du 5 au 6 juin 1944 en plein bocage normand. Complètement isolés, dénués d'équipements lourds, encombré par des blessés dû à l'atterrissage dans un terrain complètement impropre aux opérations aéroportées, vos hommes devront remplir leur mission face à un ennemi surpris mais en supériorité numérique.

Le jeu commence la veille du débarquement dans votre cantonnement, quelque part en Grande-Bretagne. En tant que chef de groupe, vous devez constituer un stick de 18 paras avec équipement et matériel pour accomplir une des campagnes proposées au début du jeu (neuf au total, avec des objectifs variés : destruction de stocks de munitions, capture de QG ennemi, contrôle de pont, destruction de Flak, etc.). Vous commencez donc par sélectionner vos hommes (officiers, sous-officiers, hommes du rang) en pénétrant dans les baraquements correspondant.

Chaque homme disponible dispose d'une fiche signalétique très détaillée où sont répertoriés ses compétences, son caractère, ses attributs physiques, etc. Tous ces détails vous permettent de créer un stick cohérent et prêt au combat. Ensuite, vous devez équiper votre groupe en habit, nourriture et autres affaires personnels (cigarettes, chewing-gum, brosse à dents, etc.) indispensable au confort du soldat américain moyen (l'absence ou la perte de ces objets entraîne une diminution du moral de chaque homme). Une fois les problèmes d'intendance réglés, vous vous dirigez enfin chez l'armurier pour faire le plein d'engins de mort.

Tout ce dont l'US Army dispose pour équiper ses fantassins est à votre disposition (fusils, fusil-mitrailleur BAR, grenades de toutes sortes, bazooka, charges de démolitions, etc.).

Une fois terminé votre sélection, reste à répartir l'ensemble du matériel entre vos hommes et, si vous le souhaitez, les placer dans l'appareil pour déterminer l'ordre de saut. Toute cette logistique effectué, l'avion peut décoller sous le couvert de l'obscurité : direction la Normandie et le baroud !

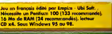
LE SAUT DANS L'INCONNU

Après quelques scènes d'animation sur votre trajet aérien et vos prouesses parachutistes, apparaît un écran qui vous résume le sort subit par chacun de vos hommes et de votre matériel au cours du largage et de l'atterrissage. Pour chaque homme de votre groupe, le programme détermine aléatoirement son sort, d'un atterrissage parfait à une mort rapide, parachute en torche... Il en va de même pour les deux containers bourrés d'équipement lourds, qui peuvent être perdus. Cette partie aléatoire transforme évidemment chaque cam-



À gauche. **Toutes les armes d'infanterie sont à votre disposition chez l'armurier. Des poignards ou mitrailleuses calibre .30 en passant par les Thompson et autres BAR.**







Ci-dessus. **Lorsque vous avez reussi a sauver votre bazooka ainsi que les munitions correspondantes, vous pouvez essayer de réduire au silence les deux PaK 40 allemands qui vous barrent la route.**

pagne : privé de bazooka par exemple ou de votre officier, toute la suite des combats sera une autre paire de manches qu'avec un stick bien groupe

L'incidence de vos pertes de materiels se fera ressentir au cours de la campagne, le manque de munitions aura des conséquences évidentes, mais la perte ou la diminution de vos effets personnels et de vos provisions de nourriture atteindra le moral de vos hommes Heureusement, vous trouverez sur votre route d'autres containers égares qui seront d'un grand secours

Une fois cette phase determinante terminée, on plonge dans le vif du sujet : le bocage Tout d'abord, vos hommes même s'ils se trouvent sur la même carte, sont dispersés sur l'ensemble de celle-ci. Vous disposez alors d'un certain nombre de points de commandement en fonction des officiers et sous-officiers presents afin d'activer chaque homme pour lui permettre de se regrouper, puis quitter la carte et se diriger au plus vite vers l'objectif de la campagne (pour ma part, je n'ai jamais réussi a être largué directement sur la carte correspondant à mon objectif, merci les aviateurs, mais cela doit faire partie du jeu)

Chacun de vos hommes peut également effectuer un certain nombre d'actions qui sont decomptés de son potentiel de points d'action. Un menu d'actions qui n'est pas sans rappeler celui de *Soldiers at War* de chez SSI, apparaît lorsqu'un de vos hommes est active Vous pouvez courir, ramper, plonger au sol, lancer des grenades, tirer au jugé, soigner un blessé, inspecter les cadavres ennemis, observer, motiver un camarade, echanger du materiel etc. Bref, la gamme complete et habituelle des actions possibles dans un jeu tactique

UNE LENTEUR DE JEU ABYSSALE !

Jusqu'ici, tout va bien pour *101st* : la partie logistique est seduisante et complète, le largage aleatoire éprouvant pour les nerfs On a hâte d'entrer en action Mais lorsque vous commencez a déplacer vos hommes, les choses changent radicalement. Les déplacements sont d'une lenteur effroyable, et l'eparpillement de vos hommes ne fait que ralentir encore la duree du premier scénario (2 h 30 en moyenne pour un groupe de 8 a 10 hommes) La durée augmente encore si les Allemands sont presents en force sur la carte, les tours de jeu étant alternés avec l'ennemi

On touche alors au cœur du problème : *101st* souffre d'un moteur incroyablement mal conçu. Effectuer la moindre action prend de très longues secondes, quelle que soit la puissance de la machine, le pire étant atteint avec l'ordre de se déplacer Il faut ainsi bien compter cinq secondes à un soldat pour avancer de quelques metres Cinq secondes multipliées par dix, plus le tour allemand Rien qu'atteindre le bord de la carte est déjà un exploit de patience !

Les choses deviennent d'ailleurs franchement ridicules lorsqu'on decouvre avec stupeur que la faune domestique locale (la vache en l'occurrence et pas le mouton, n'est-ce pas M Spielberg ?) a elle aussi droit à un tour de jeu par tête de betail Pour le malheureux joueur, de deux choses l'une, soit il lui faut abattre des que possible les pauvres bêtes en risquant de se faire reperer par le franctireur local et en depensant de précieuses munitions, soit il se resigne à perdre du temps pour laisser ces pauvres animaux vaquer à leurs occupations L'accomplissement du scénario releve alors d'une patience à faire pâlir un bonze

SAVING PRIVATE RYAN :
20 mn de guerre, 2 h de western

Même si la plupart de nos lecteurs l'ont déjà vu la sortie de *101st* nous donne l occasion de reparler du film de Spielberg ***Saving Private Ryan*** (le heros du film appartient en effet a la 101e division aeroportee) Annonce comme un reconstitution rigoureuse et un film de guerre au traitement révolutionnaire *Saving Private Ryan* s'avere malheureusement decevant, et en tout cas indigne, dans son ensemble, du talent du realisateur des *Dents de la mer* et de *La liste de Schindler*

Mise a part la premiere scène du debarquement a Omaha Beach, effectivement hallucinante de realisme et de violence pure *Private Ryan* s enfonce progressivement dans la mediocrite pour atteindre, avec la scene finale de combat dans le village, le grand-guignolesque Il est évident que cette derniere bataille est un excellent remake des ***Sept Mercenaires*** dix soldats americains y tuent en effet une bonne cinquantaine d'Allemands qui courent dans tous les sens et se montrent incapables de toucher une vache dans un couloir L'aide opportune de quelques Tigres ne viendra pas a bout de l'ingeniosite americaine, les hommes de Tom Hanks, inspires sans doute par MacGyver, parvenant a detruire les blindes avec des chaussettes bourrées de plastic et avec d habiles pieges disposes exactement aux points de passage allemands Les Americains se font tuer un a un comme il se doit, apres avoir fait leur devoir tout de même Bref, alors qu on nous avait annoncé un grand film de guerre, tourne sans concession on se retrouve avec un film de cow-boys tout a fait moyen

Ce ratage est encore accentue par une histoire qui se traîne en longueur et des dialogues d'une rare banalite Malgré beaucoup de bonne volonte (mis a part Ryan, franchement nul, les autres acteurs s en tirent pas trop mal et Tom Hanks est excellent comme toujours), les etats d'âme des soldats US ne planent vraiment pas haut (*« la guerre, quelle horreur », « pourquoi sommes-nous la, chef ? »*, etc.) et sonnent faux

Enfin alors que Spielberg a depense des moyens enormes pour que les equipements, les vehicules et les uniformes soient irréprochables (ce qui est le cas, et ce n'est pas un mince exploit) plusieurs erreurs historiques grossieres entachent le film Passons sur la présence de moutons (!) en Normandie tout le monde sait que le film a été tourne en Irlande, ou bien sur la promenade bucolique des heros en pleine ligne de front, d Omaha au sud d'Utah Beach Passons éventuellement sur les quelques erreurs d unites (346 ID sur la plage alors qu'il s agit de la 352 , 12 SS alors qu'il s agit de la 17 SS) mais ce n est quand même pas compliqué de verifier ce genre de choses dans l'un des centaine de livres sur le Debarquement. En revanche, le contexte de l'attaque finale est franchement imaginaire

Nous avons vainement recherche une attaque contre un pont de la Merderet qui pourrait correspondre a celle du film Le 7 juin, le 1057 IR attaque effectivement un pont tenus par les hommes du 507th Parachute avec l aide de quatre FT-17 Les petits blindés français sont detruits au bazooka, non sans avoir sérieusement menacé les positions américaines. Ce bel engagement, qui aurait eu pas mal d'allure, a du sembler bien terne aux conseillers historiques de Spielberg (pas de SS et des chars français, peuh !). Le 13 juin, la 17 SS lance une vigoureuse contre-attaque au nord de Carentan et repousse les parachutistes de la 101st de 500 metres. Le film s'inspire probablement d un melange de ces deux actions Dans tous les cas l'unite (12 SS) et les blindes (Tiger) allemands sont totalement faux Comme beaucoup de films sur la Seconde Guerre, Spielberg n a pas resisté au plaisir de se faire peur avec de mechants SS et des gros chars, mais venant de sa part, c'est plutôt surprenant.

Mais c'est surtout le déroulement de ce dernier engagement qui deçoit. Il n'y que dans les westerns — et les mauvais films de guerre — que des masses d attaquants se ruent sur des positions tenues par une poignée de soldats qui parviennent à les refouler Malgré certaines séquences « chocs » (tirs du 20 mm ou corps à corps), on a peine a croire que ce soit le même conseiller militaire qui soit a l origine de la sequence du Debarquement et de celle du village Même si c est la premiere fois que l'on montre les effets des explosions et des balles de façon aussi realiste, jusqu a l écoeurement, des millions de dollars en effets speciaux n'ont jamais fait un bon film !

Alors, disons-le franchement, une combat de rue ne se passe pas du tout de cette maniere. Non, les soldats allemands n'avancent pas dans un village à la queue leu leu derriere leurs chars Non, ils ne passent pas des heures a decouvert a tirer sur des Américains dans une maison quand il est si simple de faire le tour par une autre maison pour lancer quelques chapelets de grenades Et non, il est impossible de traverser une rue en courant sous le feu d'armes automatiques même quand on s appelle GI Joe ou Tom Hanks Enfin, non, aucun soldat sense ne se deplace a l'ombre d un clocher dans un village tenu par l'ennemi sans s être assure que le clocher est vide ou rayé de la carte par un bel obus tire a 500 m de distance

Le seul element reellement étonnant de ce film, mis à part l excellente scène du Debarquement, est toutefois le massacre presque systematique des prisonniers côte Waffen-SS certes mais côte americain egalement. Spielberg brise là un vrai tabou, mais les parachutistes americains et les Rangers etaient de vraies brutes.

Malgré tout, les passionnés d'histoire militaire ne peuvent rester insensibles aux charmes de *Private Ryan*, c'est un film de guerre classique, très hollywoodien, et on en a vu de bien pire Les combats sont filmes de maniere dynamique, les uniformes sont impeccables Mais tout de même : un scénario qui se traîne, des dialogues inspides, des combats dignes des cow-boys et des indiens, des inexactitudes grossieres... On attendait de Spielberg un film qui renouvelle le genre du film de guerre il faut malheureusement se contenter des 20 premiere minutes ! ❐

Theophile MONNIER





Ci-dessus **Les casernements où vous devrez sélectionner les différents soldats de votre stick, l'atmosphère lourde et tendue est bien palpable. Dès que vous sélectionnez un homme sa fiche personnalisée apparaît, tous les renseignements utiles y sont consignés (grade, forme physique, caractère, relations avec les autres, etc.)**

Ci-dessus **StuG ou Brumbar, telle est la question ? Quand on a qu'un BAR pour se défendre, les espoirs de s'en sortir vivants sont très faibles.**

Mise à part ce défaut rédhibitoire, *101st Airborne* bénéficie d'une présentation de qualité. Les graphismes (qui ne sont pas sans rappeler ceux de *Fields of Fire*) présentent assez bien le terrible bocage normand dans lequel vont évoluer vos paras. Pour ne rien arranger, le bocage ralentit sérieusement les mouvements des soldats, les haies n'étant entrecoupées que de quelques points de passages pas toujours facile à repérer. Il est toutefois possible de traverser directement une haie, mais cela prend un temps infini.

Pour terminer, les bruitages et les voix sont relativement décevants, surtout après la merveilleuse atmosphère qui se dégageait de *Fields of Fire*. Seule réussite, nos noiraudes nationales meuglent à la perfection, ce qui est déjà pas mal au vu de ce qu'elle nous emm... dans le jeu !

UN CONTEXTE HISTORIQUE BÂCLÉ

A notre grande surprise, le caractère très réaliste de l'ensemble du jeu (présence d'une encyclopédie sur les armes individuelles des deux camps de bonne qualité) est altéré par des invraisemblances historiques au niveau du matériel dont dispose les Allemands dans ce secteur de la Normandie. Au cours de mon premier scénario, alors que seuls huit de mes paras avaient atterri au même endroit, je me suis retrouvé face à un Tiger et, apparemment, un Brumbar. Même si les Américains semblent persuadés que les Allemands n'ont aligné que des Tigres en Normandie, nous savons tous que cette idée est fausse, et surtout pas le 6 juin à l'aube.

De plus, en ce qui concerne l'équilibre du jeu, cela nuit gravement à la santé de votre précieux groupe, déjà réduit par les aléas du largage ! Imaginez ma déception après avoir passé une demi-heure au moins à préparer, sélectionner et équiper mon groupe de voir qu'à peine après avoir enlevé leurs parachutes, mes hommes réduits à huit (dont deux blessés) et sans munitions pour le bazooka vont se faire écraser par deux chars allemands qui n'ont rien à faire là. Où est l'intérêt d'une telle simulation historique, je vous le demande ? Dans le secteur de la 101st, les Allemands disposaient en fait de chars français de prise (Somua S-35 entre autres) capturés en juin 1940 et remis en service dans les unités d'infanterie allemande de seconde ligne. Nous aurions salué avec force l'apparition de ce type de blindés dans un jeu qui se veut historique.

On l'a compris, ce jeu ambitieux sur un thème encore peu exploré à cette échelle n'est pas franchement à la hauteur de nos attentes. Les inconditionnels du Débarquement seront peut-être prêts à passer d'interminables heures pour achever leur mission, mais je ne les suivrais pas !

101st aurait pu être une fantastique aventure, c'est un jeu plein de bonnes intentions – le détail sur les équipements est impressionnant et les caractéristiques très complètes des soldats lui confère un aspect jeu de rôle non négligeable – mais le moteur tactique est franchement raté. Au dernière nouvelle, Empire s'évertue de toute urgence à améliorer ce moteur pour la version européenne, mais il ne faut pas s'attendre à des miracles. Après *Soldiers at War*, injouable pour les mêmes raisons, et *Commandos*, très réussi mais qui n'a rien d'un jeu de combat tactique, c'est une véritable malédiction qui plane sur les jeux historiques à l'échelle du 1 pour 1. Espérons au moins que cette expérience sera profitable pour les réalisations à venir. ❐

101st AIRBORNE

Qualités : détails très précis sur l'armement et les caractéristiques des soldats, concepts généraux du jeu intéressants (largage aléatoire, nombreuses actions possibles), neuf campagnes.

Défauts : moteur d'une lenteur effroyable, quelques erreurs historiques grossières, environnement sonore décevant.

GRAND CONCOURS 101st AIRBORNE

CyberStratege et Ubi Soft, en collaboration avec le site internet Gamelog, vous propose un grand concours sur le thème de la 101 Airborne !

Répondez aux questions suivantes sur le site de Gamelog (**www.gamelog.com**) et gagnez des jeux. Les questions suivantes font essentiellement références au film de Steven Spielberg, *Saving Private Ryan*. Pour plus de précisions sur ce film, nous vous invitons à vous rendre sur le site du magazine ***L'Express*** (www.lexpress.presse.fr ; un lien est mise en place sur la page concours de Gamelog) qui présente l'ensemble des articles consacrés à ce film, ou sur le site d'Ubi Soft (www.ubisoft.fr)

A. En quel endroit a été tournée la séquence du Débarquement du film *Saving Private Ryan* ?

1. Sur une plage en Irlande
2. Sur une plage en Normandie
3. Sur une plage en Thaïlande

B. Dans le civil, quel est le métier du capitaine Miller, incarné par Tom Hanks ?

1. Il est rapporteur à la commission du Sénat
2. Il est professeur de lettres
3. Il est réparateur d'aspirateur

C. Le soldat Ryan appartient à quelle unité de parachutistes ?

1. Les Dirty Dogs
2. Les Crazy Cows
3. Les Screaming Eagles

Jeu gratuit sans obligation d'achat. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Photographie non contractuelle.

DIX JEUX *101ST AIRBORNE* À GAGNER !

Ubi Soft

empire INTERACTIVE

GAMELOG

LE IMAC EST-IL BON JOUEUR ?

LE DERNIER né d'Apple, malgré son immense succès, est quelque peu décrié par les joueurs, qui jugent qu'il n'offre pas les ressources nécessaires pour supparter les jeux les plus récents, ni l'architecture ouverte qui permettrait de lui donner du punch et d'affronter sereinement l'avenir. Ont-ils raison ?

Par Stan LIEBRINSKI

Aux Etats-Unis, le iMac se serait vendu à quelques 278 000 pièces en six semaines ! Lancée mi-août outre-atlantique et mi-septembre en France, cette machine suscite un engouement étonnant. Pourtant, sur le plan technique, elle n'est guère novatrice. Elle reprend, en l'adaptant, l'architecture matérielle hautement intégrée des portables Macintosh PowerBook G3 et affiche fièrement les mêmes performances qu'un Power Macintosh G3/233 de bureau. Bien sûr, on relève quelques choix un peu étonnant comme le support d'Ethernet 100BaseT (un choix idéal pour les futures connexions internet par le câble), voire un peu provocateur comme l'absence de lecteur de disquette. Mais cela ne fait pas du iMac l'ordinateur révolutionnaire que le discours d'Apple présente. Rien à voir avec la « révélation » que fut le premier Macintosh en 1984. Non, le iMac a du succès parce qu'il est différent, simplement différent. Ce n'est ni un parallélépipède beige ni une boîte à pizza grise : le iMac attire parce qu'il est design, parce qu'il est « fun ».

Qui dit fun, dit-il jeu ? Pas sûr... Le iMac est sans doute un ordinateur familial très polyvalent, un moyen de transport simple, rapide et efficace sur le réseau internet. Mais pour les joueurs les plus exigeants, le iMac n'est pas la meilleure machine de jeu du marché. Examinons leurs arguments.

C'est d'abord le sous-ensemble graphique qui est montré du doigt. Le processeur ATI Rage IIc 2D/3D, qui équipait la première génération de Power Macintosh G3 sortie il y a un an, est aujourd'hui dépassé. Les modèles plus récents de la gamme de bureau Apple embarquent depuis septembre un circuit ATI Rage Pro, de trois à cinq fois plus performant selon les fonctions graphiques exécutées. Apple aurait pu choisir le processeur graphique de 1999 plutôt que celui de 1997... Et c'est justement le cas pour les iMac commercialisés depuis la fin octobre : ils embarquent une carte mère revisée qui inclut cette fois-ci un Rage Pro et 6 Mo de mémoire vidéo au lieu de 2 Mo. Comme d'habitude, les pionniers vont avoir le sentiment légitime de s'être fait un peu avoir. Mais la technologie évolue si vite.

Même la version Rage IIc ne nous semble pas justifier une mise à l'index définitive du iMac. Il y a des joueurs qui se montrent malheureusement un peu expéditifs... Le processeur principal du iMac, le PowerPC G3 à 233 MHz n'est pas un enfant de cœur : c'est un petit démon qui peut, à lui seul, vous « mettre le feu ». Tous les tests réalisés sur cette machine montrent que le PowerPC G3/233 est supérieur à pratiquement tous les Pentium II, y compris les versions à 350 ou 400 MHz !

Dans les centaines de jeux disponibles pour Mac, tant dans le commerce qu'en shareware-freeware, une grande majorité d'entre eux, même parmi les plus récents, ne mobilisent que modestement le processeur G3. De plus, le processeur graphique ATI Rage II est suffisant pour exploiter parfaitement de nombreux types de jeux. En fait, seuls quelques dizaines de titres développés pour des processeurs spécifiques, notamment Woodoo 3Dfx présenteront une jouabilité médiocre ou ne fonctionneront pas du tout sur iMac.

Il est aussi vrai qu'on ne peut remplacer le circuit Rage II du iMac par un processeur plus récent, aux performances plus percutantes. Pour ceux qui modifient constamment leur PC dans une quête inlassable de la moindre étincelle de puissance supplémentaire, l'architecture fermée du iMac est un véritable scandale. Impossible de changer à volonté les composants et sous-ensembles du iMac. C'est le choix de l'intégration complète qu'Apple a toujours privilégiée. Avantage : le iMac est sans doute l'ordinateur le plus « plug and play » du marché, opérationnel en moins de dix minutes ! Inconvénient... on ne peut aisément le personnaliser, l'adapter à telle ou telle activité ou le préparer à affronter les nouvelels générarions de jeux qui seront toujoiurs plus riches de 3D et de vidéo. Voilà qui pourrait en effet freiner nombre d'utilisateurs.

Il se peut toutefois que des solutions proposées par des fabricants autres qu'Apple apparaissent rapidement sur le marché. La carte mère du iMac possède en effet un slot d'extension caché sur sa face inférieure. Bien que non documenté par Apple, cet emplacement, dérivé de la norme PCI, a déjà livré quelques secrets. Deux cartes, l'une SCSI, l'autre pour réseau Apple LocalTalk, sont déjà annoncées pour fin novembre. Apple agit comme s'il voulait se réserver l'utilisation de ce slot à l'avenir. Mais un marché potentiel, selon de nombreux analystes, de plus de 850 000 iMac avant la fin de l'année, ne peut que pousser des fabricants ingénieux à braver Apple et répondre aux demandes des utilisateurs pour des fonctions nouvelles. Des cartes 3D accélérées, voire une carte Woodoo, pourraient venir combler dès avant Noël les attentes des possesseurs de iMac qui veulent jouer au top niveau.

Vous pouvez donc craquer pour un iMac aujourd'hui. Demandez s'il s'agit bien d'un modèle Révision 2 et non un exemplaire d'un vieux stock. Si vous n'êtes pas pressé, il est évident que la prochaine génération iMac sera sans doute plus achevée et tiendra compte des remarques et critiques faites sur le premier modèle. Pourquoi ne pas attendre un peu ? Histoire d'avoir en 1999 le iMac de l'an 2000 !

© Apple Computer Inc.

ET LES JEUX ?

Le faible volume de jeux disponible a toujours été le bât qui blesse pour les utilisateurs de Mac. Heureusement, le succès commercial du iMac ne devrait pas laisser les éditeurs indifférents et quelques grands titres, comme *Starcraft*, *Warcraft II*, *Myth II*, *Caesar II*, *Civilization II*, *Birth of the Federation*, *Age of Empires* et *Total Annihilation* seront rapidement disponibles, si ce n'est déjà fait (nous ne citons ici que les jeux de stratégie évidemment...)

De quoi bien s'occuper, même si on ne trouve pas beaucoup de jeux d'histoire là-dedans, et surtout pas des produits comme *Steel Panthers* ou *Close Combat 2*... Autre problème, la disponibilité des jeux sur Mac est souvent très mauvaise en France. Quel dommage, car l'univers Mac reste un modèle de convivialité, un jeu d'enfant comparé à l'enfer de Windows et compagnie !

Alors s'il te plaît, Monsieur MacIntosh, tu peux faire un peu plus de jeux pour nous ?

iMac, un monobloc simple comme Bonjour

Le iMac, commercialisé environ 9 990 F ttc en France, frappe avant tout par son design : résine translucide de différentes textures et deux couleurs : blanc ivoire et bleu-vert des mers du sud, qu'on retrouve même sur la petite boule de la souris !

Montre en main, il faut moins de dix minutes pour déballer et installer un iMac, immédiatement opérationnel. Sa facilité d'utilisation est déconcertante. Elle est due essentiellement à Mac OS, qui reste encore un modèle d'ergonomie, et à l'intégration matérielle très poussée. Le iMac est conçu plus à l'image d'un notebook que d'un ordinateur de table traditionnel.

La machine offre tout ce dont un utilisateur moyen a besoin : un processeur PowerPC G3/233 puissant, avec mémoire cache 512 Ko intégrée ; 32 Mo de mémoire extensible à 128 Mo (avec certaines barrettes, on peut envisager d'aller jusqu'à 384 Mo) ; un modem moderne 56K/V90 associé à une connexion Ethernet 100BaseT (bande passante de 100 Mbps) ; deux ports USB (un standard émergeant, y compris dans le monde PC via Windows 98) ; un écran 15 pouces multifréquence d'une grande stabilité ; un microphone ; des enceintes avec système surround ; l'infrarouge IrDA... La carte mère Révision 2 inclut un processeur graphique 2D/3D Rage Pro et 6 Mo de VRam.

Apple n'a pas officiellement prévu d'autres extensions possible que l'ajout de mémoire vive et vidéo et le support des périphériques via l'USB. Notez que pour els joueurs, on trouve déjà plsuieurs modèles de joysticks USB avec pilote Mac OS. Ils ne sont pas encore souvent distribués en France, mais il suffit de vérifier que le pilote Mac est disponible sur le site du fabricant, de le télécharger et d'acheter un modèle pour PC.

A LA REDÉCOUVERTE DU CLAVIER

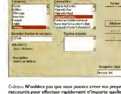
WINDOWS 95 au clavier ? Cela semble aujourd'hui impossible, tant cet environnement semble adapté à l'usage de la souris. Mais une bonne utilisation des principaux raccourcis est un atout non négligeable dans la maîtrise de la « bête »...

Par Laurent-Xavier LAMORY

L'arrivée, il y a de cela une bonne decennie, d'une petite souris a côte du fidele clavier a bouleverse le rapport entre l'utilisateur et la machine. Car avec Macintosh, puis Windows — plus laborieusement il faut bien le dire — a commencé l'ère de la convivialité, offrant aux utilisateurs une interface claire a base d'icônes, de menus et de fenêtres diverses. Et qui aujourd'hui oserait affirmer qu'il pourrait se passer sans problème de son « mulot » ? Car même s'il est possible de piloter Windows entièrement a l'aide du clavier, c'est l'utilisation de la souris qui a aujourd'hui pris le dessus, et de loin. Pourtant, il arrive parfois que ce merveilleux outil se bloque, refuse d'effectuer les opérations demandees, voire disparaisse purement et simplement. Voici donc quelques raccourcis courants qui, une fois assimilés, vous faciliteront la vie et vous permettront peut être de vous sortir de certaines situations délicates.

● **Alt + F4** : fermez cette fenêtre que je ne saurais voir.

Ce raccourci très pratique ferme la fenêtre active, que ce soit une application ou n'importe quel autre type de fenêtre. Il permet de retrouver en quelques secondes un bureau propre, surtout pour ceux aimant ouvrir un grand nombre de fenêtres ; mais ne vous inquietez pas, il vous sera demande de confirmer l'enregistrement de tous les documents ayant subi des modifications depuis leur derniere sauvegarde (attention, un nouvel Alt + F4 fermera la fenêtre de confirmation de la même manière qu'une annulation). Grâce a cette simple commande, il est parfois possible de reprendre la main lors de petits plantages (comme c'est parfois le cas dans la version française de *History of the World*). Et si toutes les fenêtres sont fermees ? Cela donne un moyen simple et rapide de quitter Windows ou de le redemarrer.



Ci-dessus. **N'oubliez pas que vous pouvez créer vos propres raccourcis pour effectuer rapidement n'importe quelle opération.**

● **Alt + Tab** : feuilleter Windows avec deux doigts

Toujours pour ceux qui aiment ouvrir des tas de fenêtres, voici un raccourci des plus efficace. En effet, s'il est théoriquement possible d'afficher de nombreuses petites fenêtres, il est generalement plus efficace d'utiliser le plein ecran. Avec Alt + Tab, vous faites défiler instantanément toutes les applications ouvertes, les unes apres les autres, ce qui est plus rapide que d'amener la souris sur le bas de l'écran pour la selection (Alt + Maj + Tab donne un défilement dans l'autre sens). Si une seule fenêtre est ouverte, ce raccourci ne fonctionne pas, sauf dans un cas bien précis : une fenêtre DOS en mode plein écran. Cette particularite peut permettre de reprendre la main dans bien des cas de crash d'un programme DOS.

● **Ctrl + S** : mes donnees ! Ou sont mes donnees ?

Quel est le gentil utilisateur qui n'a jamais senti son cœur s'arrêter quand son fidele environnement lui annonce gentiment qu'il vient de subir une erreur fatale dans un obscur module, que le seul moyen de continuer est de relancer la machine, mais que si cela est fait toutes les donnees non sauvegardees seront perdues ? Car bien que cela n'arrive officiellement jamais, mieux vaut toujours prévenir les eventuels dysfonctionnements de Windows, qui entraînent parfois de terribles pertes de temps et d'energie. Utilisé par toutes les applications Microsoft (enfin je crois), le raccourci Ctrl + S effectuera en un seul geste une sauvegarde de votre travail ; cette commande est donc a utiliser sans moderation.

● **Ctrl + Z** : retour en arrière

Ce raccourci permet d'annuler la derniere action effectuée, que ce soit dans une application Microsoft ou directement dans le bureau. Il est important que vous le memorisiez afin de reparer instantanément toutes les erreurs de manipulation, dont certaines peuvent avoir des consequences tragiques. Alors, que faire en cas de problème ? Ctrl + Z !

● **Maj + insertion d'un CD-ROM** : pour garder la main

La simple pression de la touche Maj (aussi appelee Shift) lors de la fermeture du lecteur de CD-ROM (avec un CD dedans, of course), inhibe le lancement de l'autorun, opération parfois relativement longue et ouvrant souvent des fenetres inutiles (parfois même dangereuses pour l'integrite du système).

● **Raccourcis souris**

Eh oui, la souris possede-t-elle aussi quelques fonctions de raccourcis. En plus de l'ouverture du menu contextuel effectue avec le bouton droit, vous pouvez utiliser cette interface pour la selection. En effet, un double-clic sur un mot permet de le selectionner, tandis qu'un triple clic (cela existe) selectionne l'ensemble du paragraphe (zone comprise entre deux frappes de la touche Entree). Pour sélectionner une phrase entiere, pressez Ctrl et cliquez n'importe ou dans la phrase. Voici une dernière ruse pour l'utilisation de la souris : si vous desirez sélectionner seulement une partie de l'écran, pressez la touche Alt et formez un rectangle avec la souris (bouton gauche maintenu enfoncé) ; rarement utile, mais bon a savoir.

Pour finir, voici quelques raccourcis clavier pour Word toujours efficaces :

Ctrl + X : couper
Ctrl + C : copier
Ctrl + V : coller
Ctrl + B : ouvrir la fenêtre de recherche
Ctrl + debut : aller au debut du document.
Ctrl + Fin : aller a la fin du document.
Ctrl + P : ouvrir la fenêtre d'impression
Ctrl + O : ouvrir un document.
Ctrl + Y : repeter la derniere serie de frappe
Ctrl + A : sélectionner tout le document

Ci-contre. **Certaines commandes possedent plusieurs raccourcis ; n'hesitez pas eliminer ceux que vous n'utilisez pas.**

DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre

Tél: 00 44 1291 625 780 (8 H A 19 H LUNDI - SAMEDI) **Fax: 00 44 1291 627 046** (24H/24)

LIGNE TÉLÉPHONIQUE DIRECTE EN FRANÇAIS **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

99% DES COMMANDES REÇUES AVANT 15.00H SONT EXPÉDIÉES LE JOUR-MÊME EN "URGENT"

AFIN D'ASSURER UNE ENTIERE COMPATIBILITÉ AVEC LES PATCHES ET DATA DISKS ORIGINAUX DES EDITEURS U.S. ET G.B, TOUS LES TITRES CI-DESSOUS SONT DES VERSIONS ORIGINALES U.S. OU G.B.

Listing complet sur Minitel 3616 AZERTY mis à jour en temps réel

Versions CD ROM PC

Prix en Francs Français - T.T.C. ET FRAIS D'ENVOI URGENT COMPRIS

TOUS LES TITRES DE CETTE PAGE SONT DES ÉDITIONS ORIGINALES AVEC MANUELS ORIGINAUX IMPRIMÉS.

PROMOS ! tous v.o. avec manuels originaux imprimés !

GREAT BATTLES OF ALEXANDER	125 F
GREAT BATTLES OF CESAR	125 F
GREAT BATTLES OF HANNIBAL	125 F
SUPERPROMO => ALEXANDER + CESAR + HANNIBAL	299 F
ARMORED FIST 2 (Novalogic)	125 F
COMANCHE GOLD (Novalogic)	145 F
F22 RAPTOR (Novalogic)	125 F
ADMIRAL SEA BATTLES	95 F
ALLIED GENERAL (S.S.I.)	55 F
ARDENNES OFFENSIVE (S.S.I.)	85 F
BUCCANEER (S.S.I.)	85 F
COUNTER ACTION (S.S.I.)	75 F
PACIFIC GENERAL (S.S.I.)	95 F
PANZER COMMANDER (S.S.I.)	145 F
PANZER GENERAL 2 (OPERATION PANZER) (S.S.I.)	125 F
STAR GENERAL (S.S.I)	55 F
STEEL PANTHERS 2 (S.S.I.)	85 F
STEEL PANTHERS 3 (S.S.I.)	145 F
SU 27 FLANKER COMMANDER + DATA + Editor	105 F
CAPITALISM PLUS	165 F
HARPOON CLASSIC 97 (Win 95)	165 F
CAPITALISM PLUS + HARPOON CLASSIC 97	295 F
MYTH: THE FALLEN LORDS	125 F
HISTORY OF THE WORLD (Avalon Hill)	95 F

NOUVEAUTES DISPONIBLES

101st AIRBORNE IN NORMANDY	325 F
AGE OF EMPIRE DATA AGE OF ROME (Microsoft)	215 F
APACHE HAVOC	325 F
AXIES & ALLIES	325 F
CLUEDO 2 (Hasbro)	265 F
EUROPEAN AIR WAR (Microprose)	325 F
GAME OF LIFE (Hasbro)	265 F
GRIM FANDANGO (Lucas)	325 F
ISRAELI AIR COMBAT	325 F
KLINGON HONOUR GUARD (Microprose)	325 F
KNIGHT & MERCHANTS (Interactive Magic)	295 F
M.I.A	325 F
OPERATION (Hasbro)	165 F
POPULOUS 3RD COMING	325 F
PEOPLE'S GENERAL (S.S.I.)	325 F
RAGE OF MAGES (Monolith)	325 F
SETTLERS 3	295 F
SIN (Activision)	325 F
SPEARHEAD (Interactive Magic)	295 F
STAR TREK STARSHIP CREATOR (Ablac) PC et MAC	265 F
STRATEGO (Hasbro)	265 F
TOTAL ANNIHILATION (GB/US) DATA BATTLE TACTICS	195 F
ULTRA FIGHTERS (Interactive Magic)	295 F
WESTFRONT	325 F

TOUJOURS DISPONIBLES

AIDE DE CAMP 2 (HPS Simulations)	375 F
BATTLETECH MECHCOMMANDER	325 F
BATTLE ISLE 2 + TITAN'S LEGACY + BATTLE ISLE 3	185 F
CAESAR 3	295 F
CHESSMASTER 6000	265 F
COMMANDOS Behind enemy lines	325 F
DARK OMEN WARHAMMER 2	215 F
FIELDS OF FIRE: War along the Mohawk	195 F
HARDWAR (Gremlin)	315 F
HUMAN ONSLAUGHT WARWIND 2 (S.S.I.)	135 F
IF-18 E CARRIER STRIKE FIGHTER	295 F
IMPERIUM GALACTICA	95 F
INDUSTRY GIANT	295 F
JANE F-15	325 F
JET FIGHTER FULL BURN	325 F
M1 TANK PLATOON 2	325 F
MEDIEVAL (HPS Simulations /Incredible Simulations)	375 F
THE OPERATIONAL ART OF WAR (Talonsoft)	325 F
RAINBOW 6 TOM CLANCY	295 F
REAH	325 F
SEVEN KINGDOMS ANCIENT ADVERSARIES	295 F
SOLDIERS AT WAR (S.S.I.)	215 F
STEEL PANTHERS 1 CAMPAIGNS 2 (DATA S.S.I.)	95 F
TOTAL AIR WAR (DID)	325 F
TRIBAL RAGE (Talonsoft)	315 F
URBAN ASSAULT	325 F
WARLORDS 3 DARKLORDS RISING	295 F
BATTLEGROUND COMPILATION 1 -avec boite 375 F- sans	325 F
BATTLEGROUND COMPILATION 2 -avec boite 375 F- sans	325 F

Une nouveauté ne figure pas ci-dessus ? Téléphonez-nous pour détails de sa disponibilité ou pour la réserver

OFFRES SPECIALES TALONSOFT - Idéal pour cadeaux de fin d'année !

OPERATIONAL ART OF WAR + EAST FRONT + EAST FRONT EXPANSION PACK + tous les manuels originaux imprimés : **495 F**

EAST FRONT + EXPANSION PACK avec manuels originaux imprimés. . . . **195 F**

EAST FRONT avec manuel imprimé . . . . **95 F** - EAST FRONT EXPANSION PACK avec manuel imprimé 200 pages. . . . **145 F**

Si vous avez une carte de credit internationale VISA / MASTERCARD, téléphonez-nous EN FRANCAIS ou faxez le bon de commande ci-dessous, ou commandez par Minitel 3616 AZERTY (1.01 F /minute). Sinon, joignez votre règlement -chèque ordinaire Francais- au coupon ci-dessous

Bon de commande à retourner à DUCHET COMPUTERS - 51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE

Rédigez sur papier libre ou photocopiez si vous ne voulez pas mutiler votre exemplaire de Cyberstratège n° 10

TITRE	PRIX	
....	....	NOM ....
....	....	Prénom ....
....	....	Adresse ....
....	....	....
....	....	Code Postal ....
....	....	Ville ....
☺ ☺ Frais de port COMPRIS ☺ ☺ TOTAL	________	Pays .... Signature:

[ ] Règlement par chèque bancaire Français ou [ ] Carte Visa /Eurocard ____/____/____/____ Date ___/___

Commande minimum 100F - Catalogue complet gratuit joint à chaque commande; disponible séparément contre 6 timbres à 3 FF

Nous expédions -sans aucun supplément- les produits ci-dessus par AVION vers le MONDE ENTIER

Saga sur le net pour... GAMELOG

LES sites francaphones consacrés aux jeux sont encare rares et dépendent souvent d'éditeurs de magazines « papier ». Pourtant, cet été, un groupe de passionnés a créé un site de grande qualité, Gamelog, qui, entre autres, devrait largement satisfaire les omateurs de jeux de stratégie.

Par Théophile MONNIER

Gamelog, « la cité des joueurs », est un vaste site web consacre a l'univers des jeux PC et proposant de multiples services à la communaute des joueurs Ce site vise a devenir le site francophone de reference de tous les joueurs, passionnes ou debutants. Construit comme un espace ouvert en perpetuelle evolution, Gamelog propose une vaste gamme d'informations et de services liés aux jeux video PC

L'aspect « magazine » du site est particulierement diversifie : actualités quotidiennes, reportages complets, tests et critiques, ou encore trucs et astuces permettent aux joueurs de s'informer en permanence Chaque jeu est présenté dans un espace independant, véritable « mini-site » dans le site, offrant toutes les ressources essentielles au sein d'un espace unique.



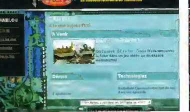
Les jeux de strategie sont présents sur Gamelog, avec d'utiles conseils pour *Mech Commander* ou les principaux jeux en temps réel

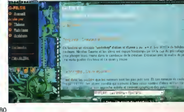
Les visiteurs peuvent gratuitement devenir membres de la cité Gamelog et bénéficier ainsi de nombreux avantages par le biais de services interactifs originaux Une boutique electronique permet de commander en ligne tous les titres presentes, à des tarifs préferentiels. De même, des operations speciales (concours, soirees, etc) sont regulierement organisées, en partenariat avec les differents acteurs de l'industrie du jeu video Ne manquez pas d'ailleurs le premier concours de créations de scenarios organise avec *CyberStratege* dans ce numero !

Base sur la technologie Lotus Domino, Gamelog est une publication électronique entierement dynamique. Il est mis a jour en permanence par une équipe independante d'une douzaine de personnes (journalistes specialises, developpeurs, infographistes).



Le contenu rédactionnel du site est dense, ce qui n'est que trop rarement le cas avec la plupart des sites consacrés aux jeux sur internet : presentation des dernière nouveautés bien sûr, mais surtout dossiers à thème ou sur des editeurs.

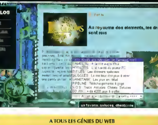




DES INFOS QUOTIDIENNES

En plus de son service en ligne, Gamelog propose une lettre d'informations par courrier electronique particulierement bien renseignee et gratuire. C'est le « push » Gamelog, qui permet a tout internaute de recevoir presque chaque jour par e-mail les actualités du site, en fonction de ses centres d'interêt. Dans le langage du web, l'information est disponible de deux façons, soit le « pull », de l'anglais tirer, ou l'internaute va chercher l'information par lui-même, bout a bout, comme s'il tirait une corde, soit le « push » (de pousser), ou l'information est fournie directement par un prestataire. Ces deux modes de recherche sont complementaires.

Le « push » Gamelog, disponible gratuitement sur simple inscription comme membre du site, est particulierement bien renseigne. Il se présente sous la forme d'un e-mail envoyé tous les deux-trois jours, présentant une serie de « brèves » sur une sélection de jeux. Chaque information s'accompagne de liens hypertexte permettant de se rendre directement à un site de reference ou bien de télecharger démos et patchs. La encore, sans être specialisé sur les jeux de strategie, ce push comporte une large part d'infos consacree a des jeux de strategie, surtout les grands classiques ou les derniers jeux en temps reel. C'est en tout cas un moyen simple et pratique de se tenir informé de l'actualité du jeu ! ❒



Gamelog est consultable à l'adresse suivante : **www.gamelog.com**

Gamelog est realise par la societe Quelm, en partenariat avec le Club europeen du multimédia.

Pour tous contacts :

– contacts presse Gamelog : Maxence Layet (mlayet@quelm.fr) ; contact presse Quelm : Anne Gerstenhaber (anne@quelm.fr). Tel : 01 42 33 30 77

« CRÉEZ & GAGNEZ » AVEC LE CONCOURS SCÉNARS DESIGNERS 98

Du 1er au 31 decembre 1998, participez à un concours de créations de scenarios sur **Starcraft**, ***Total Annihilation*** et ***Age of Empires***, un évènement organise par *CyberStrategie*, Gamelog et l'association des salles de jeux en reseau (AJSR).

Créateur de scénarios amateurs, vous peaufinez avec amour des cartes inédites pour *Total Annihilation*, des campagnes antiques pour *Age of Empires* ou des brief terraformel alien pour *Starcraft*. Le concours des createurs de scénarios 98 est faits pour vous !

Le principe de ce concours inedit est des plus simples. Vous avez realisé en 1998 des cartes ou des scénarios originaux pour les trois meilleurs jeux de stratégie en temps reel de l'annee : *Starcraft, Total Annihilation* et *Age of Empires*. Campagnes haletantes, simples missions ou cartes multijoueurs, vous avez maintenant du 1er au 31 décembre 1998 pour envoyer toutes vos creations à Gamelog !



Joignez à vos œuvres un commentaire (titre, contexte, enjeu, etc.) ainsi que vos coordonnées (formulaire electronique d'inscription disponible sur www.gamelog.com).

Debut 1999, du **4 au 17 janvier**, toutes les créations reçues seront jouees, testees, et evaluées au sein des 28 salles membres de l'**association des salles de jeux en reseau** (ASJR), avec une notation donnee par les joueurs eux-mêmes. Un classement général national sera alors établi par jeu. La remise des prix est prevue le **23 janvier 1999**.

LES LOTS

Les heureux elus gagneront de nombreux lots, histoire de bien commencer l'annee : des heures de jeu gratuites dans les salles de l'ASJR, des abonnements à *CyberStratège* et de nombreux cadeaux offerts par les editeurs participant à cette operation : **Microsoft, Cendant Software** et **GT Interactive**.

De plus, pour les grands vainqueurs, la gloire sera de mise : les meilleurs scénarios du concours seront inclus dans le CD-Rom de *CyberStratège*, accompagne d'un article de presentation et de notes de conception. Les createurs de scénarios pourront ainsi expliquer leur demarche et les coulisses de leur créations.

CyberStrategie, Gamelog et l'ASJR sont heureux, avec cette première edition des Scenars Designers 98, de pouvoir saluer et reconnaître le meilleur de la creation amateur.

Bonne chance à tous !

Pour présenter vos œuvres, connectez-vous sans tarder à Gamelog, la cité des joueurs : **www.gamelog.com**

Pour tous contacts :

– Gamelog, Maxence Layet, tel : 01 42 33 30 77 (webmaster@gamelog.com)

– ASJR, Eric Durand, tél : 03 20 31 20 29 (npg@wanadoo.fr)

L'ASJR, l'Association des salles de jeu en réseau, a pour but de creer une dynamique commune et d'organiser des manifestations nationales. Avec un label de qualite, tant sur les jeux (Starcraft, Quake2, Sin, etc.) que sur le materiel (minimum P233, 64 Mo de Ram, ecrans 17", cartes 3Dfx). Creee en juillet 1997, l'ASJR regroupe aujourd'hui 28 salles sur toute la France. Pour en savoir plus sur les dates de nos operations : **www.asjr.com**

LE COURRIER DES LECTEURS

OPERATIONAL ART OF WAR MASSACRÉ !

Fidèle lecteur de votre magazine, j'ai acquis *The Operational Art of War* au prix de 299 F (distribué par Ubi Soft) et non 99 F comme annoncé dans votre dernier numéro. Mais hélas, quelle désagréable surprise lorsque j'ai découvert ce qui sert de manuel. Comment Ubi Soft peut-il proposer cela à la place du « player's guide » (plus de 100 pages) de la version anglaise qui décrit réellement les règles du jeu. Un jeu d'histoire sans règle n'est pas jouable !

A part ce gros désagrément, on peut deviner grâce à votre article et à ceux parus sur le web que le jeu est excellent, ce qui accroît d'autant ma frustration de ne pas disposer d'une véritable règle du jeu.

Jean-Christophe GIMEL

*Vous êtes nombreux à nous avoir écrit pour vous plaindre de découvrir qu'*Operational Art of War *était vendu à 299 FF, avec un manuel « épuré », et non à 99 FF sans manuel comme nous l'avions annoncé. En fait, Ubi Soft a complètement changé de politique commerciale sur ce produit en découvrant les articles dithyrambiques publiés dans* CyberStratège, *mais aussi et c'est plus surprenant, dans certains magazines de jeux à grand tirage. Pour dire les choses crûment, ces bons messieurs ont dû penser simplement : « Mais pourquoi vendre 99 F un jeu que les gens sont prêts à payer trois fois plus cher ? Hein, pourquoi ? »*

On ne va pas reprocher à nos amis d'Ubi de gagner de l'argent, ils sont là pour ça, mais une fois encore, la notion de service vis à vis des clients passe à l'as. Cette affaire montre le peu de respect qu'ont certains éditeurs pour leur clientèle, même s'il s'agit d'une niche comme le jeu d'histoire. Il ne faudra pas ensuite venir se plaindre que les lecteurs de Cyber préfèrent acheter leurs jeux en importation directe, ou que le marché du jeu de stratégie historique est si réduit en France.

Théophile Monnier

L'ARMÉE ALLEMANDE

Vous avez donné dans le numéro 7 de Cyber l'adresse d'un site internet sur l'armée allemande pendant la Seconde Guerre mondiale. Cette adresse est fausse, voici l'adresse exacte du site : **www.csd.uwm.edu/people/jpipe**

Philippe GANIS

ET LES JEUX SUR MAC ?

J'achète et lis avec intérêt votre magazine où je trouve enfin des articles détaillés sur les jeux qui m'intéressent. Cependant mon ordinateur est d'une ancienne génération (pas de Pentium, Windows 3.1 — dont vous ne fournissez plus le support pour le CD) et aujourd'hui cela devient de plus en plus difficile de survivre dans ce monde voué au Pentium et autres Windows 98.

J'envisage donc de le changer. Pour diverses raisons, je m'intéresse au petit nouveau d'Apple : l'iMac. Cependant dans votre magazine, les supports des logiciels testés se rapportent toujours aux différentes versions de Windows et aux configurations PC nécessaires. Est-ce à dire qu'avec un Mac on ne joue pas ! Qu'en est-il des *Starcraft*, *Warcraft* et autres *Civilization 2*, *Caesar 2* sortis sur ces machines. Votre journal est sous-titré *La revue des jeux de stratégie sur informatique*. Un article faisant état de la question serait une bonne idée.

Jeremy PROVOST

Même si cela ne se voit pas suffisamment, nous sommes de grands adeptes de l'univers Macintosh, le seul système d'exploitation qui soit réellement convivial et novateur. C'est bien connu, si les voitures étaient conçus comme l'environnement Windows, seuls les mécaniciens professionnels iraient au travail en voiture. Nous ne travaillons que sur Macintosh et nous conseillons à chacun d'en faire autant. Bref, cet aparté mis à part, le problème essentiel pour le Mac est que les jeux sont adaptés à ce système souvent bien après leur parution sur PC. CyberStratège présentant les jeux au moment de leur sortie, ces logiciels n'existent pas encore pour Mac et ils sont « portés » sur Macintosh plusieurs mois après, la plupart du temps dans la discrétion la plus totale. Difficile dans ces conditions de se tenir au courant de telles parutions. Toutefois, nous avons publié dans le numéro 5 un article faisant le point complet sur les jeux de stratège existant sur Macintosh. Et lisez dans ce numéro notre article sur l'iMac !

LA GUERRE NAVALE

Je suis à la recherche d'un site web qui recenserait les caractéristiques des vaisseaux de guerre du XVI[e] au XIX[e] siècle (dimensions des bateaux, nombre d'hommes d'équipage, type d'armement, vitesse, etc.). Après de nombreuses recherches infructueuses sur internet, j'attends de découvrir dans votre rubrique *Saga sur le net* un dossier sur le sujet. Longue vie à votre magazine.

Nous relayons votre demande à nos lecteurs qui seraient prêts à répondre dans cette rubrique. Il va de soi que nous ne manquerons pas, quand l'occasion s'y prêtera, de réaliser un dossier sur ce sujet dans CyberStratège, même si les jeux informatiques sur le sujet sont pour l'instant assez décevant.

LES PETITE ANNONCES DE CYBERSTRATEGE

Recherche d'adversaires

Rech. personne sérieuse pour créer une ass. loi 1901 et fanzine sur jeux de stratégie et simulation (PC et plateau). Tel. : 06 60 12 37 22).

Néophyte rech. conseils et contacts pour **Prelude Waterloo/Waterloo**. Merci. Eric au 06 80 15 27 62 (soir).

Ventes, achats de jeux

Ach. ou éch. **Third Reich**. Recherche partenaires pour jeux PC stratégiques. Tél. : 03 88 84 01 61 (Strasbourg).

Vds **Stalingrad + Armored Fist 2** + Flying Corps + M1 Tank Platoon 2 + Rebellion + F22 ADF + Silent Hunter. 150 FF chaque. Tel. : 02 37 26 63 54.

Vds **Age of Empires, Starcraft, Myth**, Total Annihilation, Red Alert, etc. Tél. : 01 45 79 14 46.

Vds **Conquest of the New World** (100 FF), **The Complete Carriers at War** (120 FF), **Age of Empires** (120 FF), **East Front** (120 FF). Tél. : 04 93 40 09 43.

Vds C D-rom jeux et autres sur PC, **SM Gettysburg, Starcraft, Max 2, AoE**, Louvres 98, Riven, Découvertes, etc. Tél. : 01 45 40 93 08.

Vds **Buccaneer** et **Bataille du Pacifique** 200 FF. Rémi au 03 83 47 31 97 (18 h à 20 h 30).

Vds jeux de stratégie : **Age of Rifles, Across the Rhine 1944, La Bataille des Ardennes**, 70 FF chaque. Tél. : 01 34 82 82 87.

Cherche un ancien jeu de géopolitique pour PC : **Balance of Power**. Tél. : 02 98 46 77 99.

Vds **Close Combat 1** 150 FF, **Civil War** 60 FF ou échange avec **Jagged Alliance**, **Deadly Games**. Christian au 01 60 65 53 58.

Vds jeux récents : **Imperialism, Operational Art of War, Soldiers at War**, etc. 50 FF pièce. Liste sur demande au 04 92 32 35 38.

Recherche jeux PC CD-rom **History Line, V for Victory** et tous jeux de stratégie. Appeler Thierry au 03 25 74 13 52 (vers 19 h).

Documentation

Recherche **La Secession**, collection Les Guerres Américaines (éd. Atlas 1985). F. Roy au 01 49 48 35 19.

Recherche les **n° 2 et 3 de CyberStratège** avec CD-rom. Faire offres à Rob Gentilini, via Moretto 86, 25121 Brescia (Italie).

Divers

J'ai acheté le jeu **Front de l'Est**, livré sans manuel en français. Où se le procurer ? Merci. D. Leray, Village 20229 Piedicroce.

Vds PC Pentium avec écran 21' : 9 000 FF (équipé SCSI) et deux jeux. Tél. à Georges au 01 55 43 88 06.